REVISTA DE MANGA & ANIME CON CDROM

DOKAN

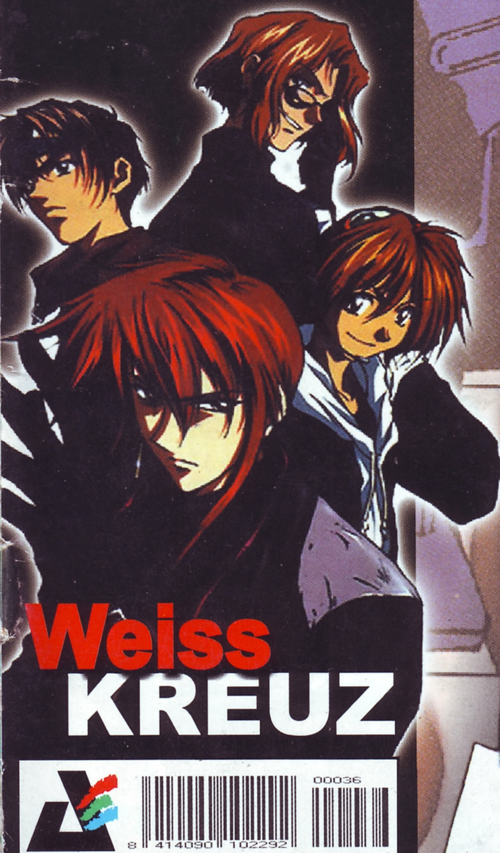
ドカン

Nº 36

795 ptas · 4,78

ESTE MES :

- Fruits Basket
- Yukito Kishiro
- Smap
- Hide Museum
- Out there
- KOR
- 47 Ronin
- Y Mucho más...



Weiss KREUZ

COWBOY BEBOP The Movie



CyberLink®

PowerDVD

Distribuidor Oficial:



VERSIÓN 3.0

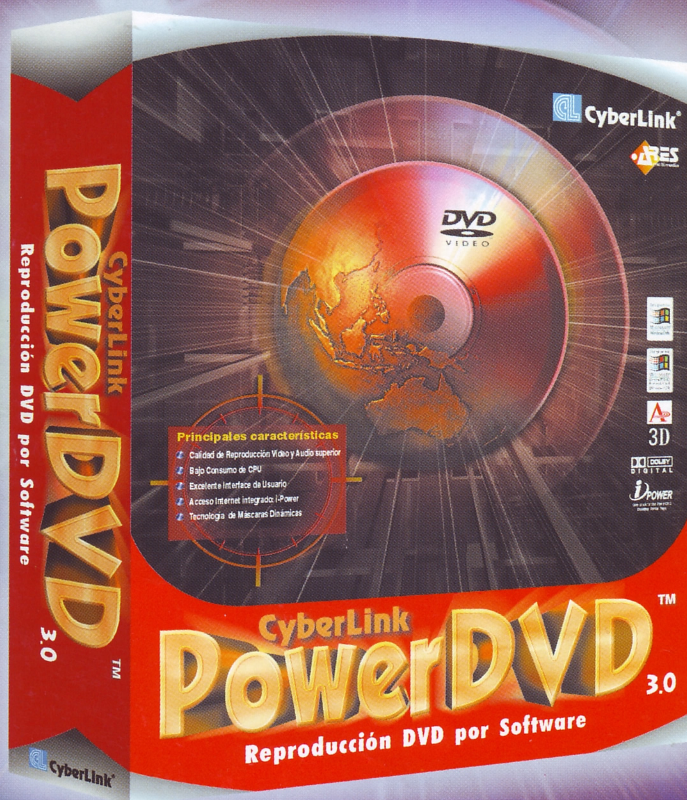


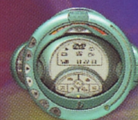














El reproductor DVD nº1 en el mercado

Principales características

- Calidad de Reproducción Vídeo y Audio superior
- Bajo Consumo de CPU
- Excelente Interface de Usuario
- Acceso Internet integrado: i-Power
- Tecnología de Máscaras Dinámicas





DOKAN

AÑO 3 Nº36 Julio 2001

Dirección
Mª JOSÉ CASTRO
Coordinador
ENRIQUE HERRANZ
Jefe de Maquetadores y Filmación
GABRIEL SÁNCHEZ-TRINCADO
Maquetación
ENRIQUE HERRANZ
Corrección de Textos
SANDSTORM - ÁLEX CATALÁN
Directores de Producción
ALBERT RODRIGUEZ, JOSÉ GARCÍA
Traducciones
MARC BERNABÉ
Ilustradores
KEN NIIMURA, PETER, CARLOS SALGADO
Contenido del CD
ENRIQUE HERRANZ
Responsable de comunicación
JOAN FERNÁNDEZ
Administración
ROSANA JIMÉNEZ - NOEMI SOLERO
Suscripción
VANESSA RODA
Telf. 93 477 02 50
Colaboradores
Jorge Diez "Gabriel knight", Andrés G. Mendoza, Carlos Alejo,Jorge Enrique Madrid Padilla, Cesar Guarde, Sandstorm,Guile, Peter, Pablo "memomio", Marc Bernabé, Ken Niimura,Zahara Medina , Yoshimaligno, Pako, Raúl J. Márquez, The Master, Verónica Calafel y Xavi Altayó
Redacción y Administración
Ares Informática S.L.
Avda. Mare de Déu de Montserrat, 2-Bis
08970 SANT JOAN DESPÍ (BARCELONA)
Tel: 93 477 02 50 Fax: 93 373 44 70
FOTOMECANICA
Ares Informática, S.L.
IMPRESIÓN
Ind. Gráficas Printone S.A.
DUPLICACIÓN CD'S
Sonopress S.A.
DISTRIBUCIÓN
COEDIS S.A.
DISTINARIBUCIÓN EN ARGENTINA
York Agency
C/Alsina, 739 CP 1087 Buenos Aires
ARGENTINA
DISTRIBUCIÓN EN MEXICO
Alejandro Flores
Av. Hank Gonzalez, 120
Col. Rinconada de Aragon
Multiplaza Aragon, local 163
Ecatepec, Edo. De Mexico
DEPÓSITO LEGAL
B-18.215-98



INFORMÁTICA S.L.

Presidente
ALBERT RODRÍGEZ
Directora General
MªJOSÉ CASTRO
Director Técnico
JOSÉ GARCIA
Director adjunto
RAMÓN CARDONA

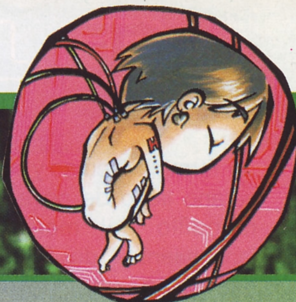
Editorial

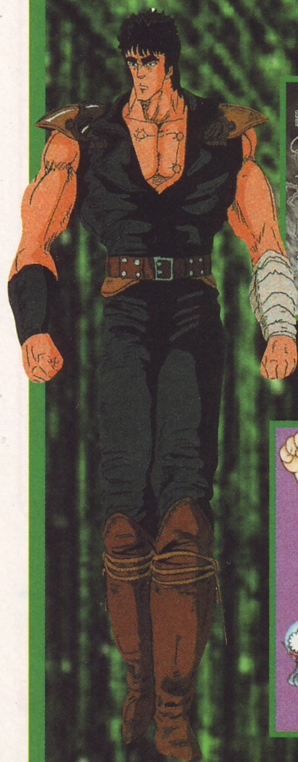
Termina el curso y se nos presenta un verano lleno de novedades dentro del mundillo del manga. Los nuevos lanzamientos de **Selecta Visión** nos aseguran un verano la mar de entretenido. Están a punto de lanzar los primeros capítulos de *Evangelion* y *Lain* en DVD; para julio comenzarán con la saga de *Escaflowne*, por lo que tendréis horas y horas de anime para visionar este verano. Pero no sólo de anime vive el hombre, la editorial **Mangaline** que acaba de publicar *Change up!* pretende sacar dos series más al mercado justo al terminar el verano, la primera será *Berserk,* la cual ya fue publicada en España aunque sólo fuera en parte. Pues bien, la editorial **Mangaline** pretende sacarla entera, para todos aquellos fans de la serie que se sintieron decepcionados con su cierre. De este modo podrán tener la colección completa en su biblioteca. El segundo título es incluso más esperado por el fandom, se trata de *Please save my earth*, una obra shojo muy ansiada en nuestro país. Otros títulos como *Wish*, *Angel*, *Clover*, *Japan* y *Sanctuary* también están en la lista de **Mangaline**, pero todavía no tienen fecha de salida....cuando sepamos algo no dudéis que os avisaremos.

Nada más, sólo desearos el mejor verano de vuestra vida y no os preocupéis, que Dokan sigue al pie del cañón aunque sean vacaciones.

Enrique Herranz

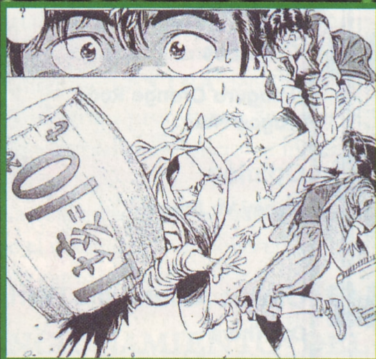
SUMARIO











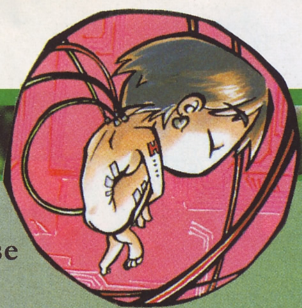
El manga japonés se va por la moda retro

Los héroes de antaño vuelven a la carga en las revistas manga de Japón, las cuales han empezado a atraer la atención del nostálgico público adulto, incluyendo secuelas o personajes del manga clásico en nuevas aventuras. Así por ejemplo, en el semanario "Punch" podremos seguir las aventuras del tío de "Kenshiro" de "El Puño de la Estrella del Norte". La historia se centrará antes de lo que ya conocíamos y, en el primer episodio veremos a "Kenshiro" nacer. En la misma revista se narra también "Angel Heart", una historia en la que tendremos la oportunidad de ver a "Saeba Ryou", más conocido en España como "Koke Saeba", el protagonista de "City Hunter", que si bien en un principio solamente hace alguna que otra aparición fugaz, poco a poco, la trama se irá centrando en él. El mítico niño robot "Atom" (Astroboy), será revivido a finales de junio para vérselas en nuevas aventuras dentro de la revista "Comic Densetsu Magazine", por supuesto, en esta ocasión no estarán dibujados por su autor original, el fallecido **Tezuka Osamu** (se trata de revivir a personajes, no a personas), sino por el personal de los estudios de manga y anime que él mismo creó e hizo crecer. Otro que también veremos, es nada menos que, al hijo de "Kinnikuman" (Muscleman) en el Playboy semanal, no penséis mal, en Japón, el Playboy mensual es lo mismo que en España y que en EE.UU. pero el Playboy semanal es una revista de manga y variedades, es decir, otros contenidos y, lo único que tienen en común es el nombre y el logotipo del conejo. Muchos más personajes manga están reviviendo en diversas revistas y, debido al éxito que está teniendo esta nueva moda, parece que la tendencia se extenderá a un mayor número de clásicos.

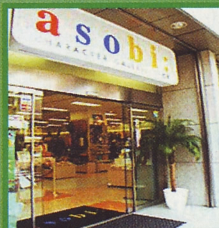
Nueva serie del creador del Capitán Harlock

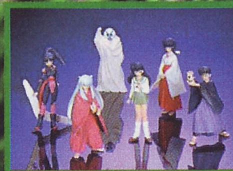
El mangaka **Leiji Matsumoto** de 63 años, famoso por sus animes *Capitan Harlock, Galaxy Express 999* y *Yamato,* entre otros, vuelve a crear una nueva serie de animación después de 19 años sin aportar nada a las pantallas de nuestros televisores. "Cosmowarriors zero" es el nombre de la nueva serie en la que se mezclarán los famosos personajes del maestro **Leiji Matsumoto**. Lo veremos en TV-Tokyo (mismo canal televisivo que Pokèmon) todos los viernes a las 3:10 de la madrugada desde el 6 de Julio y repetido en CS-channel (vía satélite) todos los sábados a las 11:00 de la mañana.





El fenómeno *figia* se engrandece en Japón.



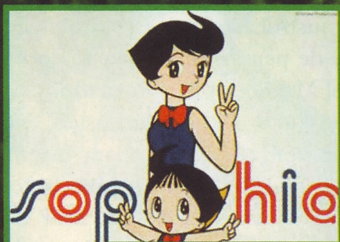






La *figia* (léase como figuia), es la afición por coleccionar reproducciones en figuras. Éstas suelen provenir desde el manga o el anime, aunque en ocasiones tratan sobre actores, personajes famosos, o cualquier otro tema que esté de moda. En principio se trataba sólo de pequeños muñecos que aparecían en esas máquinas en las que al insertar una moneda y girar la manivela, devuelve una bola, que en su interior hay un pequeño juguete. Posteriormente fue adoptándose más diversidad de personajes, mejor definidos, más grandes, más caros, coleccionables y por tiempo limitado. Lo cual ha provocado una fiebre por conseguir todos los de la colección que al otaku en cuestión le interesa. Actualmente hay de Ranma, de Inuyasha, de Urusei Yatsura, de Kanon etc. Pero no sólo los encontraremos dentro de las bolas, también en golosinas, chocolates, bebidas, cajas sorpresa o sueltos (viendo claramente qué compramos). Como es el ejemplo de la reproducción de los "Siete Samurais" (de la película de **Akira Kurosawa**), piezas grandes y altamente detalladas de cada uno de los siete personajes. Como alto es también su precio: 120.000 yenes por todos ellos. La edición limitada a 2.500 reproducciones se agotó en menos de un año. Esto nos da una idea de hasta dónde llega tal fenómeno que ha dejado de ser un entretenimiento para niños para convertirse en un producto para todas las edades y, en muchas ocasiones enfocadas exclusivamente al público adulto. **Bandai,** que posee gran cantidad de los derechos de explotación mercantilista de los principales animes, no ha tardado en reaccionar abriendo una tienda en el barrio Tokiota de "Ningyouchou", con el nombre de *"Asobi"*, la cual se dedica única y exclusivamente a la venta de "figia".







La maravillosa Merumo con las nuevas generaciones

El 13 de junio salió a la venta el nuevo CD del grupo japonés Sophia, el hecho no tendría nada de particular, si no fuera, porque en su portada se ha utilizado el personaje de la serie de **Tezuka Osamu,** "Fushigina Merumo", la niña que podía ser adulta o bebé según comía un caramelo rojo o azúl. A excepción del CD en homenaje a **Tezuka** y el CD con las canciones del equipo de béisbol profesional "Seibu Lions" (que tiene como mascota a "Leo" el león albino), es la primera vez que alguno de los personajes de **Tezuka Osamu** es utilizado para la portada de un CD. Tambíen el CD incluye la ilustración realizada por los estudios **Tezuka** que caricaturiza a los cinco componentes del grupo Sophia al más puro estilo del mítico mangaka. *Fushigina Merumo* fue emitido en TBS entre marzo de 1971 y marzo de 1972 y, en aquella época llamó mucho la atención que una joven apareciera desnuda en un anime ¡En fín! Eran otros tiempos.



Este mes queremos reseñar una columna de un periodista del ABC que ha herido en lo más hondo nuestra sensibilidad de Otakus. La primera parte es la columna integra del ABC del 9 de junio del 2001 y la segunda parte es una replica de nuestro Dibujante Carlos Salgado autor de "Soy un Serial Killer"



LOS HÉROES DEL MANGA

Japón es uno de los diez países con menor tasa de criminalidad del mundo. En 1999 registró 1400 homicidios, con una población de 140 millones de habitantes. España, con 40 millones de habitantes, contabilizó 1000. Sin embargo, los índices nipones están aumentando y, fueron el año pasado los más altos de los últimos 32 años. La televisión y las películas japonesas son famosas por su violencia. Pero más aún lo son los manga, esos cómics que bajo una envoltura erótica son un catálogo de homicidios y destrucción gratuita. Se editan mensualmente 130



millones de títulos que ocupan al año 450 millones de tomos. Al cabo de un año, esos tebeos reflejan más de dos millones de muertes violentas. Algunos sociólogos quieren ver en ellos la causa fundamental del crecimiento de la criminalidad. Es una hipótesis. Lo cierto es que el resto de los factores que pueden influir en la violencia - cultural, integración familiar, arraigo social, independencia económica, seguridad en el empleo, droga, violencia doméstica, delincuencia común y prevención del crimen organizado- son muy favorables. La incipiente violencia de una parte de la sociedad japonesa queda reflejada, por otra parte, en el aumento de suicidios no rituales. 32.862 japoneses se quitaron la vida en el año 1999.

Nadie puede saber qué nubló la razón del individuo que mató a cuchilladas a ocho escolares e hirió a más de 20 en un colegio japonés. "Traté de suicidarme varias veces, pero no logré morir", dijo a la policía. Tal vez hizo lo que estaba acostumbrado a ver en los héroes del "manga".

Luis Ignacio Parada

¡Bueno! Esto es lo que piensa Luis Ignacio Parada, que visto lo visto, parece un gran pensador de mente retrograda y que sabe profundizar en lo que es una noticia. Lo más fuerte me parece que una persona que se hace llamar periodista es capaz de asociar el manga a semejante tragedia, cuando la única conexión que hay, es el país de origen. Es muy fácil echarle la culpa a todo esto, pero, me gustaría hacerle unas preguntas al señor Parada. Tales cómo:

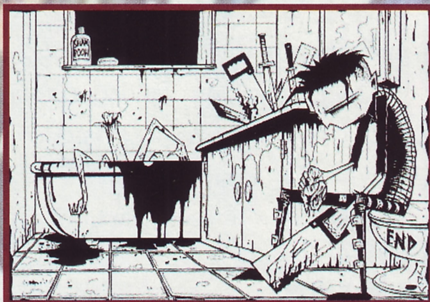
-¿Si la escalada de violencia en los últimos años se debe al manga, por qué si se lleva leyendo más de 60 años, no ha sucedido nada así antes?

-¿Por qué no se dedica a buscar las razones de la violencia en otros países, por ejemplo el nuestro? (Parece increíble que España, que tiene 100 millones menos de habitantes, sólo tenga 400 homicidios menos que Japón)

-¿Por qué no mira los polvorientos libros que estudiaba en la universidad? Quizá así se dé cuenta que una de las normas más importantes del periodismo es la objetividad, perdón, se me olvidaba que de eso en el ABC casi no existe.

-¿Por qué no se informa más del tema (manga) y, se dará cuenta de una vez por todas que no únicamente es sexo y violencia, sino también es una corriente artística con su origen en la estampa japonesa, en la que hay cabida todo tipo de temas como la política, el amor, costumbrismo... Además de (nunca lo he negado) sexo (el erotismo o la pornografía sí pueden ser un género, la violencia, no).

-¿Ha leído cómics de otros países? ¿En el cómic americano no hay violencia ni erotismo?, ¿Y qué me va a decir del europeo, que es arte



(estoy de acuerdo, el cómic es un arte, se haga en Francia, EEUU, España ó Japón) y que la violencia está justificada en estos casos? ¡Deje de pensar así de una vez por todas! Muchos artistas tuvieron que luchar contra gente como usted, en sus respectivas épocas, para luego ser reconocidos como se merecían.

-¿Si no son los cómics, será el rock, cine gore, o el rol? Menos mal que Marilyn Manson no son japoneses.

-¿Sabía usted que dentro del manga también está Heidi, Sherlock Holmes, Doraemon ... ? (Pocas veces he visto una serie tan educativa) ¿Y que una filial de Disney



(Miramax) distribuye cine de animación japonesa? (Catálogo del Estudio Ghibli, uno de los más respetados en todo el mundo. Supongo



que desconocerá que fueron los que hicieron la fantástica película "La princesa Mononoke", además de otros muchos filmes alabados por cineastas como Steven Spielberg).

Debe entender que tampoco es nada malo que exista animación y cómics destinados a otros públicos que no sea el infantil. Estoy de acuerdo que los niños están expuestos a violencia todos los días. Igual que cuando un niño pasa por un quiosco se puede fijar en las revistas pornográficas o en los cómics, también puede fijarse en una desagradable portada de cualquier periódico.

-¿Sabía que hay mucha gente que despiertan sus habilidades artísticas gracias a aficiones como el cómic que usted critica? Estudio ilustración, y le puedo asegurar que el 90% de mis compañeros empezaron a dibujar gracias a los tebeos (americanos, europeos u orientales). Así que tenga cuidado, la persona que ilustra sus artículos (si alguna vez le han ilustrado alguno) puede ser un asesino.



Bueno, no quiero seguir, está claro que Luis Ignacio Parada es un poquito sensacionalista y, le gusta buscar la polémica fácil, pero, no creo que vaya a reavivar la histeria colectiva que se vivió hace unos años en contra del manga. Sólo queda decir que espero que algún día, en los medios, se empiece a tener una idea clara qué es el cómic. Arte y nada más. De momento está incomprendido y poco valorado. Es una manera más de expresarse, tan valida como cualquier otra, en la que hay de todo, cosas buenas y malas. Como en el cine, la literatura, música, pintura... La ignorancia es el peor enemigo del hombre, y con gente como el señor Parada, lo único que se consigue es informar mal a las personas que no entienden sobre el tema. Como a los padres que ven que sus hijos leen cómics. ¡Claro! Luego leen éstos articulillos y se creen que sus hijos son unos asesinos en potencia. A favor del ABC poca cosa hay que







decir, solamente que en ese mismo número, en páginas de la sección internacional hay un auténtico artículo sobre la noticia, objetivo e informativo, y en contra, hay que decir que no deberían publicar memeces como ésta y, que no es la primera (ni será la última) vez que atacan al cómic y a la animación japonesa (e incluso a los japoneses, aún recuerdo una crónica de un partido de la selección nipona, en vez de hablar del partido y del equipo, se dedicaban a poner a parir a los jugadores uno a uno, diciendo cosas como: que sólo eran poses e imagen que vender a los adolescentes).

Bueno, poco más, decir que enviaré cartas de protesta al ABC y a demás diarios, pero dudo que salga en ningún sitio. No es la primera vez que lo hago y nunca he visto mis opiniones ni mi nombre en las cartas al director. Así que al menos me gustaría que lo leyera gente con algo de criterio y, decir que si tenéis la oportunidad de difundirlo por algún medio, no dudéis en hacerlo, ya que, si no lo hacemos nosotros mismos, nadie lo hará por nosotros. El único apoyo que he visto en medios de comunicación en mis años de aficionado (10 aprox.) ha sido el especial de Manga de la noche temática y, el apoyo de algunas revistas de cine, que en general han hablado bien de muchas películas y series (Ghost in the shell, Evangelion, Akira, Mononoke Hime estuvo en el 5º puesto del ranking de críticas de Fotogramas por delante de otras muy importantes). Gracias, y espero no os haya aburrido, ya que ésto tristemente se repite una y otra vez.

Carlos Salgado

EL MUNDO DE YOSHI



Por YoshiMaligno



Reflexiones de Verano

Que bonito cuando el Sol acaricia mis escamas y la suave brisa marina hace que diminutas gotas saladas salpiquen mi piel esmeralda. Un *daikiri*, una sombrilla y jóvenes humanas ligeras de ropa... ¿Qué más se puede pedir?

Pues sí, el verano es para disfrutarlo, imagino que todos vosotros estaréis de acuerdo conmigo, por lo menos, mis ancianos huesos de dinosaurio sí lo están y, eso para mí es una razón más que suficiente. Ah, pronto llegará el invierno, la temporada de hibernación... Pero claro, en el fondo el verano no sirve más que para una cosa, y es que para recargar neuronas, nada mejor que una temporadita de estival. Así que ya sabéis... Descansad, recargad energías, porque después, pequeños incautos, no sabéis lo que os espera.

Septiembre es el comienzo de un nuevo curso. Todavía "resacosos" de las cortas vacaciones, la vuelta al trabajo, a la monotonía, y sobre todo a esa terrible *debacle* que son los Salones. Sí, no lo neguéis *cacho frikis*, que muchos ya os estaréis relamiendo con lo que se os cae encima, y es que todos los años pasa lo mismo. Mucho quejarse del precio de la entrada, de la falta de autores, de las pocas novedades editoriales, de la organización... y, luego todos allí el primer día como clavos, como fanáticos de una religión no reconocida oficialmente. ¿Y qué le vamos a hacer si lo llevamos en la sangre?



Precisamente ahora, mientras descanso, recibo una llamada desde Zaraghotam para informarme que un grupo de amigos ya han empezado a confeccionar el disfraz de este año. ¿Ya?, ¿No podemos esperar un poquito más? Y, es que la obligación es más fuerte que uno. Porque una fiebre como el *Cos-Play* se ha transmitido mayoritariamente entre los aficionados al manga, de forma más eficaz que entre los seguidores de otros tipos de cómics. Es algo que no puedo explicar, ni siquiera desde la perspectiva que dan los siglos de observación, y sin embargo, es un hecho irrefutable.



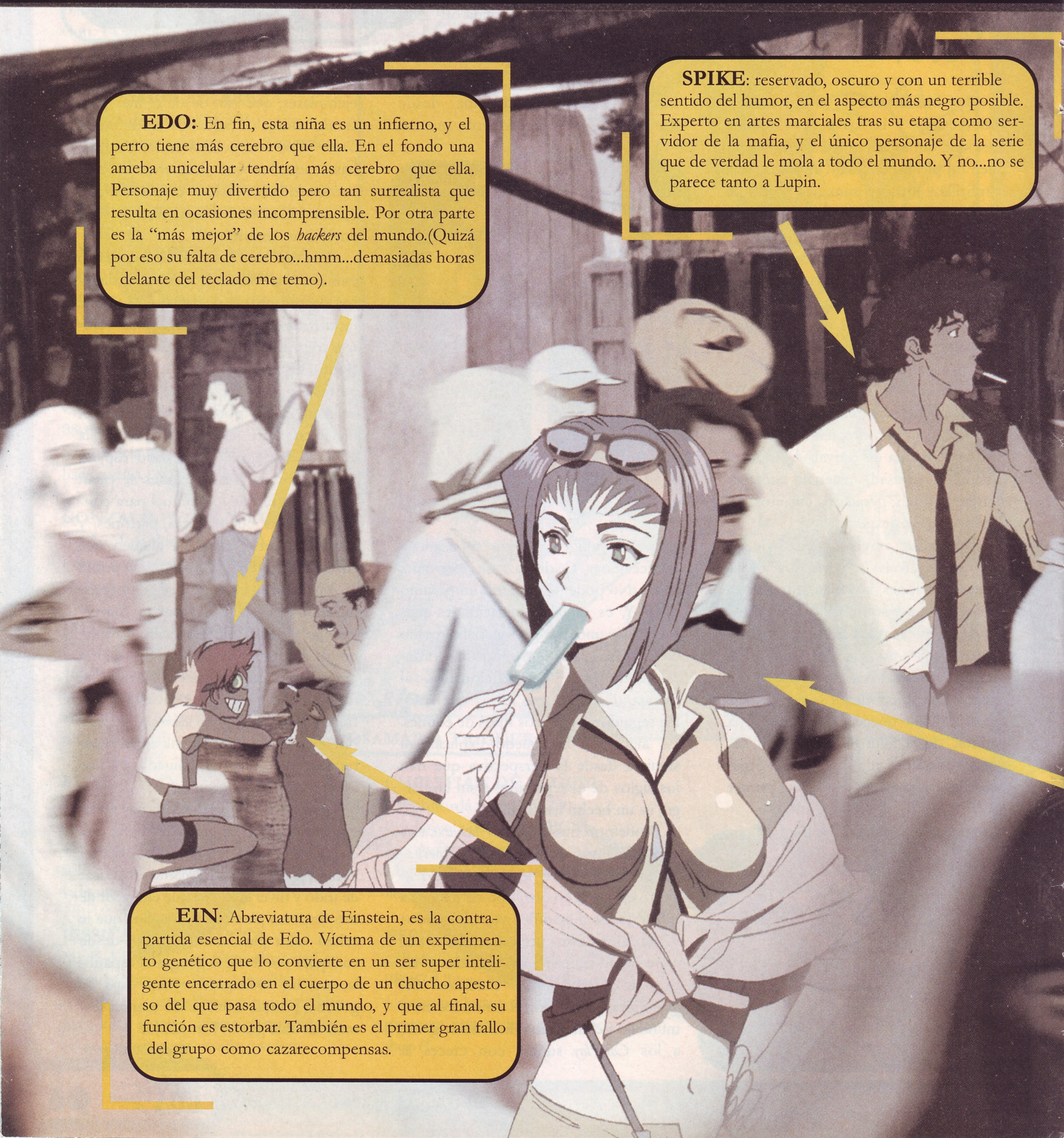


Podemos buscar todas las excusas que queramos: que si más ambientación, que si esto o lo otro... Pero lo cierto es que si en otro tipo de Jornadas o Salones es muy difícil ver aficionados disfrazados de sus personajes favoritos, expuestos siempre a las miradas y las risas de los elementos "maduros" del mundillo, en los Salones centrados en el mundillo del manga la fluencia de gente a los *Cos-Play* supera con creces la media, creando una fauna variopinta de ejemplares, que van desde el más profundo ridículo (aquellos entrañables *Sailor Moon* con pelillos en las canillas) hasta aquellos que despiertan la más profunda admiración cuando dices: "¡Leche! Cuantas horas de disfraz y que envidia no tenerlo yo".

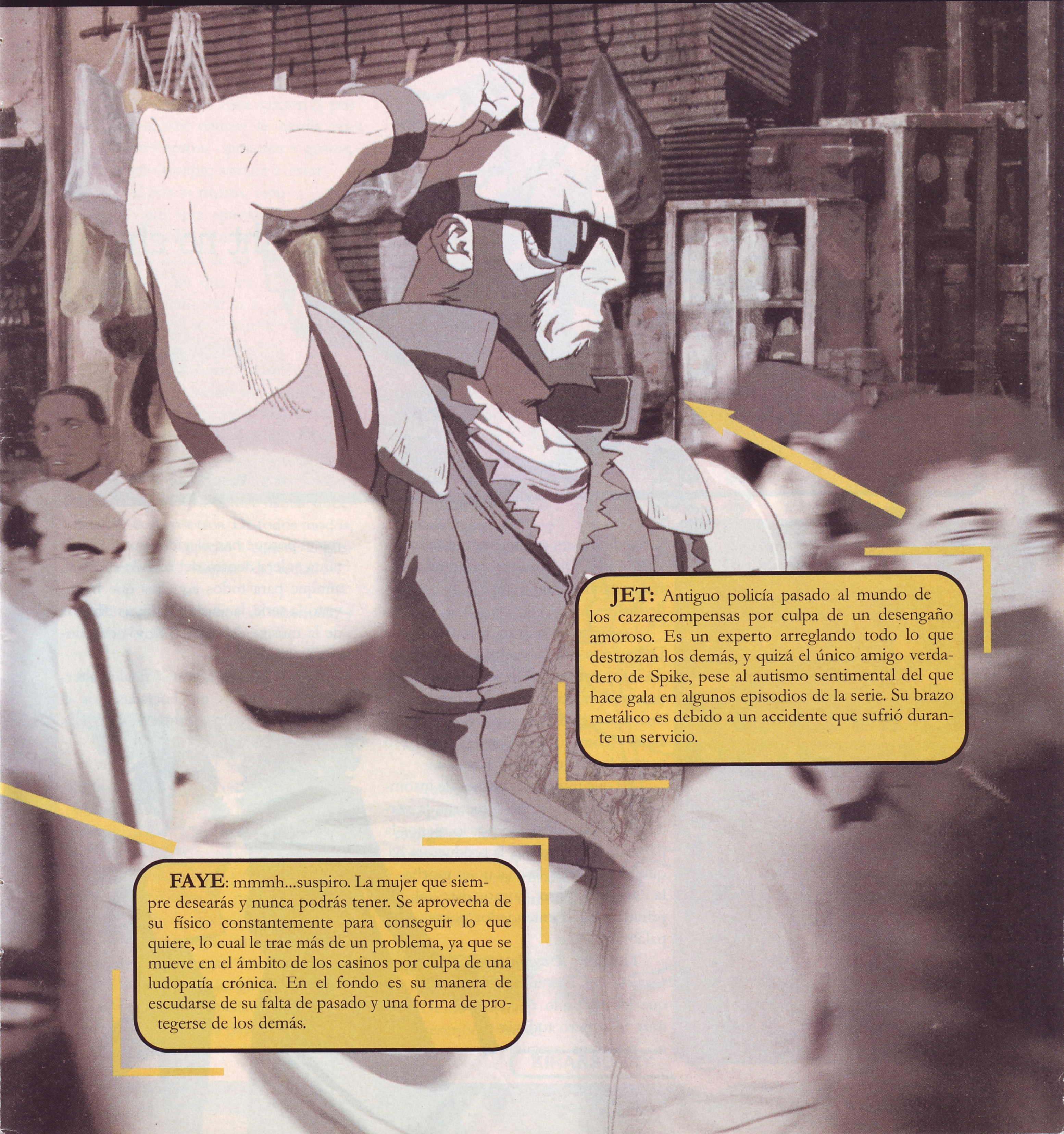
Por supuesto la situación de nuestro país no es comparable con los verdaderos despropósitos de Japón, en el que un disfraz ronda la media de unas veinte o treinta mil pesetas, llegando en ocasiones hasta las noventa mil, los más perfectos. En España la mayoría se apaña con un poco de celo y papel higiénico. Pero claro, últimamente la cosa va a mejor. Como todo espero. Los colectivos y asociaciones se están moviendo más de lo habitual para conseguir telas a buen precio, patrones, y claro, siempre conoces a alguien que cose, una abuela una amiga... Y la pobre se encuentra con quince enfermos diciéndole: *tienes que ponerte a "currar" ¡pero ya!* Porque, sino para noviembre, no va a estar. ¿Conseguiremos que la gran mayoría reconozca que en el fondo a ellos también les encantaría disfrazarse de *Spike*, *Van Fanel* o *Sakura*? No creo, la vergüenza ajena es una costumbre demasiado arraigada en los españoles, pero ¿Qué ir de *Mazinger* por ahí no es lo que siempre has soñado desde que eras un *tolai*?. Pues eso, que solo se vive una vez, y que, pasártelo bien significa precisamente eso, pasar de todo y divertirte. Así que el mayor de mis respetos para todos aquellos que le echen valor para venir al Salón desde cualquier punto de la geografía española, con un "*wakizashi*" o una capa de guatiné, porque a mí, como tengo escamas, me sale gratis. Jur jur, jur.

YoshiMaligno.

COWBOY BEBOP



K´nokin on heaven´s door



COWBOY BEBOP

K´nokin on heaven´s door

straight no chaser



COWBOY BEBOP

Por fin…tras mucho tiempo se acerca la hora para que todos los *cowboys* espaciales podamos disfrutar de la última virguería de nuestro cazarecompensas favorito, porque por fin está anunciado el estreno de **Cowboy Bebop The Movie** para este verano en las salas de exhibición japonesas.

Desde **Evangelion** pocos proyectos han suscitado tantos rumores en los foros de manga anime como esta maravilla, que si Dios quiere, podremos disfrutar también en España (cruzad los dedos).

Lo cierto es que en la redacción de Dokan nos hemos vuelto locos buscando información fiable del tema, porque una cosa es ser siempre los primeros y otra cosa es hablar de los temas sin saber (como hacen otros), por eso somos los mejores, y lo sabéis.

Así que tras largas noches de insomnio, por fin podemos ofreceros la verdad sobre la película, o por lo menos la parte de la verdad que la productora ha querido desvelar, lo cual no es mucho la verdad, pero como dice el refrán...a buen entendedor pocas palabras bastan.

Titulada *K´nokin on heaven´s door*. La verdad es que lo del título queda muy bien pero todavía no podemos aseguraros el porqué han elegido un título con tanta solera dentro del mundo musical, aunque para todos aquellos que hayan visto la serie, la alusión a piezas clásicas de la música del siglo XX no será ninguna novedad.

No os esperéis finales alternativos ni chorradas por el estilo, porque lo cierto es





que la serie estaba perfecta como estaba, y era muy difícil meter mano en el guión original sin estropear la trama que nos enamoró a todos y nos hizo a muchos de los veteranos en esto redescubrir el manga.

Bueno, vale , lo se os estoy haciendo sufrir más de la cuenta, así que pasemos de una vez por todas al meollo de la cuestión.

HALLOWEN EN MARTE:

La historia se centra en el año 2071. Cronológicamente se situaría entre los episodios veintidós y veintitrés de la serie original, es decir, antes de los problemas de los protagonistas con la secta del episodio veintitrés, llamados respectivamente Cowboy Funk (divertidísimo), y Brain Scratch.

En nuestro programa favorito Big Shot se anuncia una recompensa demasiado atractiva como para que nadie la deje escapar:



¡Trescientos millones de hurones! Por supuesto ya tenemos justificada la aparición de los protagonistas. Sin embargo, la recompensa no va a ser nada fácil de conseguir. Los perseguidos, en cuestión, son el grupo terrorista más sanguinario de la historia, liderado por un fanático homicida que deja al bueno de Gishas a la altura de una monja carmelita. El sujeto en cuestión se llama Vincent, y la hazaña por la que lo buscan es por la completa destrucción de la ciudad de Capital City 1, en el planeta Marte, dejando en su lugar un enorme cráter.

De hecho ya circulan por ahí algunos trailers poco fiables, en los que podemos ver entre imágenes normales de la serie, el enfrentamiento entre Spike y el malvado Vincent.

EL SECRETO DE LA FUERZA ZERO:

La historia se complica mucho más, porque junto a Vincent, también son reclamados tres individuos más por oscuros motivos. La verdad del asunto es que estos tres personajes son los poseedores de los trozos de un mapa tallados en oro que unidos al trozo de Vincent conducen a un gran tesoro, cuya naturaleza es igual de misteriosa. Por un lado se nos habla de un gran tesoro de oro, pero por otro...¿podría ser esta la clave de la terrible fuerza cero que Vincent busca



desesperadamente para aumentar el poder destructivo de su grupo terrorista?.

En concreto el primero de los individuos que vamos a poder encontrar, y el más importante en la trama general, será Electra. Esta bella mujer, guarda un terrible pasado oculto que la une a Vincent, algo así como la bella y la bestia. Este personaje cobrará una importancia capital, porque será capaz de llegar al oscuro corazón de Spike, (¿Un nuevo romance?), lo que llevará la situación a extremos tremendamente complicados.

Por otro lado hacen su aparición dos personajes nuevos, cuyos nombres aún no han sido traducidos del japonés, por lo que no podemos daros nombres fiables. Lo que si se sabe, es que el primero de ellos es el encargado de custodiar la primera parte del mapa, y se sitúa en la zona en la que se desarrolla la acción y de la que hablaremos después. El último de los conspiradores es un especialista en computadoras de la zona del extremo Oriente.

MARRUECOS MON AMOUR;

Pues sí, como os comentábamos, la acción de la película transcurre en un entorno situado en una zona con grandes similitudes con el Marruecos actual. De hecho los diseñadores de la Serie viajaron expresamente hasta allí para tomar fotografías de escenarios naturales en los que enmarcar la acción. El resultado es tan espectacular que resulta espeluznante. Podemos ver calles de zoco repletas de comerciantes y locales de té, así como mujeres enfundadas en típicos trajes musulmanes, lo cual aleja bastante la película del tono cosmopolita y decadente de la serie.

Este cambio de ubicación repercute, incluso, en el color de la película, con predominancia de tonos marrones, y veladuras que reproducen el ambiente general de las atestadas callejuelas de las grandes urbes árabes.

LA ANIMACIÓN:

Superando en gran medida la calidad de la serie, **Cowboy Bebop The Movie** llega a cotas tan altas que podemos hablar de un nuevo concepto en la animación japonesa. Si ya en un primer momento los diseños de naves, vestuario y viajes intergalácticos, nos hacían babear ante el televisor, la película es simplemente "im-prezionante", rozando en algunos momentos la perfección técnica en la unión de animación tradicional, y pasajes insertados por ordenador, pero destacando sobre todo el ligero lavado de cara de los personajes, que sin desvirtuarlos como en otras películas basadas en series de animación, consiguen que sean perfectamente reconocibles, pero a la vez les dan una apariencia mucho más madura, sobre todo en



my life as a dog

el caso de Edo, y que aporta muchísima más credibilidad a la película.

VAMOS DESVARIANDO:

Que os voy a contar que no sepáis ya. Desde que colaboro con Dokan he dejado bien claro que **Cowboy Bebop** es una de las pocas series estrenadas en los últimos años, que ha sido capaz de llegar a hacerse un hueco en mi pequeño corazón. La música, con ese toque *jazzero* que nos hace suspirar cuando oímos ese mítico *"One, Two Three, Let´s Jam"*; la ambientación de las ciudades y el complejo universo de la serie; los espectaculares diseños de vehículos; las maravillosas escenas de acción, y sobre todo, sobre todo, la profundidad que emana de unos personajes tan humanos (pese a que cada uno se escuda tras una máscara bien de indiferencia, bien de superficialidad, pero que pese a ello no pueden evitar el dejarse llevar por sentimientos tan profundos como arraigados en el alma humana), hacen a ésta una obra de arte.





Por otro lado, lo que a mi parecer es lo que más debemos agradecer, es el saber contar bien una historia, con un principio y un final, coherente consigo misma hasta la muerte, tan real como la vida cotidiana, sin alardes neovanguardistas, ni revoltijos interdimensionales. Sólo la gente y sus historias. Y eso hace que **Cowboy Bebop** sea una gran serie. Quizás no la mejor, pero desde luego una serie que es capaz de llegar hasta lo más profundo de cada uno, y tocar con suavidad ese primer acorde que se encuentra bajo tu corazón para que empiece a latir de nuevo.

See you Space Cowboy!

Motormouth

FRUITS BASKET

花とゆめCOMICS

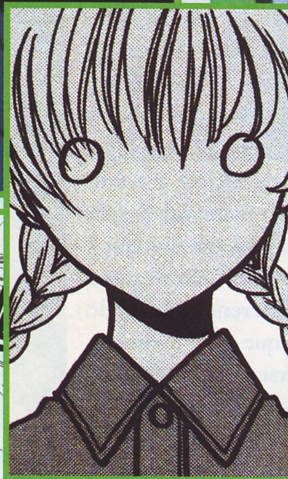
フルーツバスケット

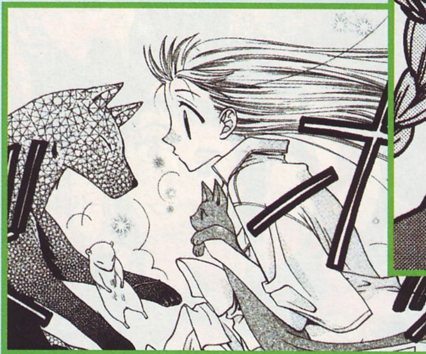
高屋奈月 2

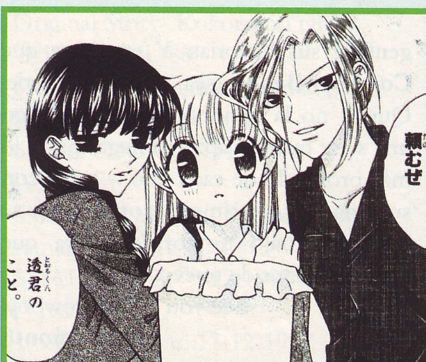


Fruits Basket no es un manga que llame la atención a primera vista. Las imágenes a color del manga no son especialmente llamativas y las portadas de los tomos son…, enfín, un poco sosas (por decirlo educadamente). Sin embargo, este manga es uno de los mayores éxitos en la revista de *Shoujo* manga "Hana to Yume", y, de hecho, su adaptación animada comenzó a emitirse en la televisión japonesa a principios de julio. ¿Cuál es el secreto? Es muy sencillo: tanto la calidad del manga en sí como su historia superan cualquier expectativa (y además, está llena de tíos buenos).









Tohru Honda perdió a su padre cuando era pequeña y junto a su madre formaron una pareja inseparable. Desgraciadamente su madre muere en un accidente de tráfico y, ***Tohru*** acaba teniendo que vivir en una tienda de campaña. Trabaja y estudia en una escuela superior. No lleva ni una semana ahí, cuando descubre que en la tierra donde ha decidido acampar, pertenece a la familia ***Souma***, de la que es miembro ***Yuki Souma***, compañero de clase de ***Tooru*** (bastante tranquilo y reservado). Él y ***Shigure*** (primo de ***Yuki*** y mayor que ellos) deciden acoger a la pobre ***Tohru*** después de que un deslizamiento de tierra mande su tienda a una mejor vida. A cambio de la estancia, ella simplemente tiene que limpiar y cocinar, ¡la vida parece ir arreglándose poco a poco para ***Tohru***! Que pena que sea justo la familia ***Sohma*** la que tenga que cargar con una maldición.

Tohru pronto descubre que los miembros de esta familia, al ser abrazados por un miembro del sexo opuesto, se convierten cada uno en uno de los animales del zodiaco Chino. Más un gato. La leyenda cuenta que cuando los animales fueron llamados para formar parte del zodiaco, la rata engañó al gato



y el pobre perdió su sitio entre las estrellas. Es por esto que el gato, *Kyou*, esté siempre intentando patear a ***Yuki,*** la rata, a pesar que su personalidad no se parezca en nada a la de la rata original. No sólo es *Kyou* una mala bestia (literalmente), sino que es el único de la familia que se convierte en un monstruo (para que eso no suceda, lleva un brazalete especial). Al contrario que ***Yuki***, *Kyou* hace las cosas antes de pensarlas, es mal hablado y bastante bruto. Similarmente con ***Yuki***, también parece interesarse en ***Tohru.***

Desde este momento en adelante, ***Tohru*** empieza a conocer a más miembros de la familia ***Sohma***, a cuál el más raro. ***Tohru*** es una chica dulce e inocente, y aunque parezca llevar bien la muerte de su madre, la echa de menos intensamente.

Sus dos mejores amigas son ***Arisa,*** ex-*gángster* juvenil y gran admiradora de la difunta madre de ***Tohru,*** y ***Saki***, quien puede ver las auras de la gente y saber en qué estado de ánimo se encuentran, además de ser más rara que todos los miembros del clan ***Souma*** juntos. Con ganas.

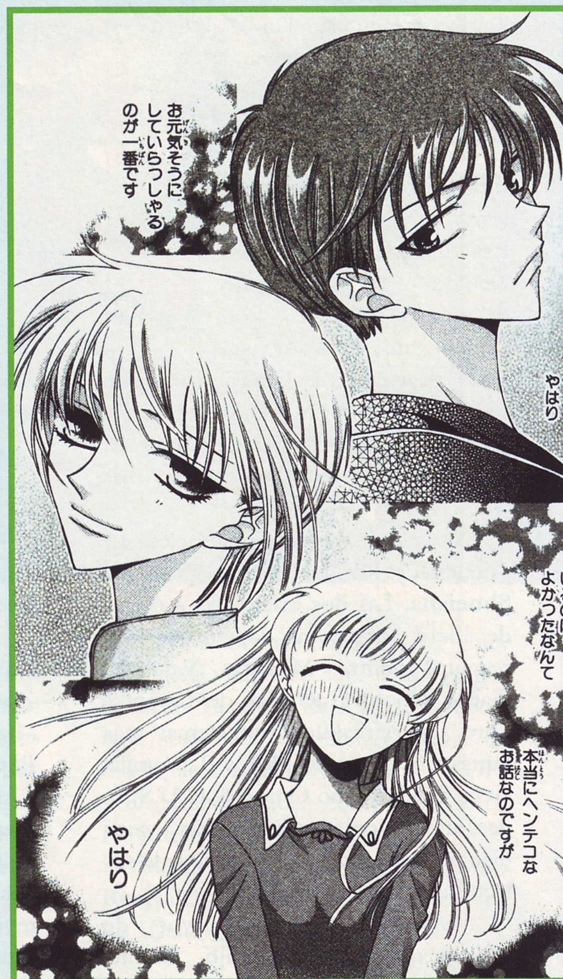
A pesar del tono ligero en que todo el argumento está compuesto, ésta historia trata elementos bastantes oscuros, de los que la mayoría proviene del líder de los ***Souma***, ***Akito***, que a pesar de ser bastante joven, lleva una larga historia de sadismo y mala leche. Los demás miembros de la familia le temen y, ***Yuki*** el que más. Siguiendo esta línea, la comedia de este manga se basa tanto en situaciones tontas como raras.

Como la mayoría de las historias publicadas en la revista *Hana to Yume*, el dibujo de **Natsuki Takaya,** la autora, es definido y agudo. Las líneas son fuertes y claras, el estilo realista, a la vez que conserva aspectos más monos y, dejando de lado la abundancia de brillos y exageraciones que suelen marcar otras obras *Shoujo* (más conocidas en los países hispanos) del estilo de *"Sailor Moon"*. Las escenas de acción son geniales, los momentos dramáticos y humorísticos todavía mejor. Los personajes en sí… ¿he dicho ya que nuestros buenos amigos ***Souma*** vuelven a su cuerpo humano desnudos?

"Fruits Basket" es una obra que mezcla acción, comedia y drama a costa del romance. A pesar de que éste está presente en el trío formado por ***Tohru, Yuki*** y ***Kyou***, no es el tema central y los que estén cansados de obras con el amor por *motto* seguramente encuentren el cambio refrescante. Los que prefieran sus mangas en paquete de *clinex* (y servidora es culpable muchas veces) siempre pueden consolarse con los especímenes masculinos y fijarse en todos los pequeños detalles de las historias románticas presentadas a lo largo del manga. Para aquellos de vosotros que, ni lo uno, ni lo otro, ya es hora de probar cosas nuevas, ¿no?



Debido a que la autora ha tenido problemas con su mano, *"Fruit Basket"* lleva unos meses con su publicación estancada. De momento tiene 6 tomos a la venta, una serie de anime e incluso *drama CD´s* (el manga, hablado) basados en ella. Con suerte **Takaya** podrá continuar el manga pronto y, algún día, a lo mejor hay suerte y, se añade al catálogo de ventas de alguna editorial española. Los fans del *Shoujo* manga se lo merecen.



Revistas Shoujo



La mayoría de vosotros ha oído hablar de ellas, algunos las veis en tiendas y otros las tenéis en vuestras estanterías. Las míticas revistas de manga japonesas. Las hay de todos los tipos. Con y sin regalitos, mensuales, semanales, por estaciones, con papel a color, con portadas llamativas u horteras, con series famosas y con series que nadie conoce. Pero hay algo que las une a todas en común, a parte de la horrible calidad de impresión, el tipo de manga que llevan dentro.

La vida de un manga es sencilla, primero se edita en una revista y luego en formato *tankoubon*, o tomo. Tal y como un estudiante moderno, un manga tiene que elegir bien en qué revista es publicado, ya que de ello depende su futura posición como tomo en las estanterías de las librerías japonesas. Debido a la proliferación del manga fuera de Japón, algunas de estas revistas están alcanzando la fama y, con tanto nombre, la cosa puede ponerse fea. Aquí encontraréis un pequeño resumen de las revistas de *Shoujo* manga más conocidas en Occidente.

Nakayoshi y *Ribon*, mensuales. La primera de **Kodansha**, la segunda de **Shueisha**. Las dos orientadas a chicas de 13-14 años y las dos vienen con regalitos dentro. Mientras *Nakayoshi* (Sailor Moon, Guerreras de Leyenda, Card Captor Sakura) trata temas más fantásticos y simples, *Ribon* (La familia crece, Kodomo no Omocha, GALS) se decanta por cosas más realistas y cotidianas. El día a día en los sueños de sus lectoras. Eso es.

Margaret (hermana mayor de Ribon), *Sho-Comi* (Shoujo Comic, Shogakukan), *Hana to Yume* (Hakusensha). Las tres son para quinceañeras y vienen con algún que otro regalito. Mientras *Margaret* se decanta por las historias románticas a secas y arte bonito, *Sho-Comi* las prefiere cuanto más sexo mejor (es conocida como *porno* para chicas en algunos sectores de la población). *Hana to Yume* se especializa en manga donde el romance se deja un poco de lado para dar paso a la comedia, acción y a veces hasta argumentos más complejos (con excepciones, claro está). Últimamente predominan en esta revista historias en las que uno o varios de los protagonistas se ven obligados a pasar por el género contrario.

Hana Yori Dango ha sido y es el mayor éxito de *Margaret* a parte de *Zetsuai*. Las conocidas *Fushigi Yuugi* y *Ayashi* no *Ceres* junto con *Kaikan Phrase* han pasado las dos por *Sho-Comi* y títulos como *Please Save my Earth* (Boku no Chikyuu o Mamotte), *Yami no Matsuei* o *Angel Sanctuary* son buenos ejemplos de *Hana to Yume*. Las tres revistas se publican el mismo día dos veces al mes.

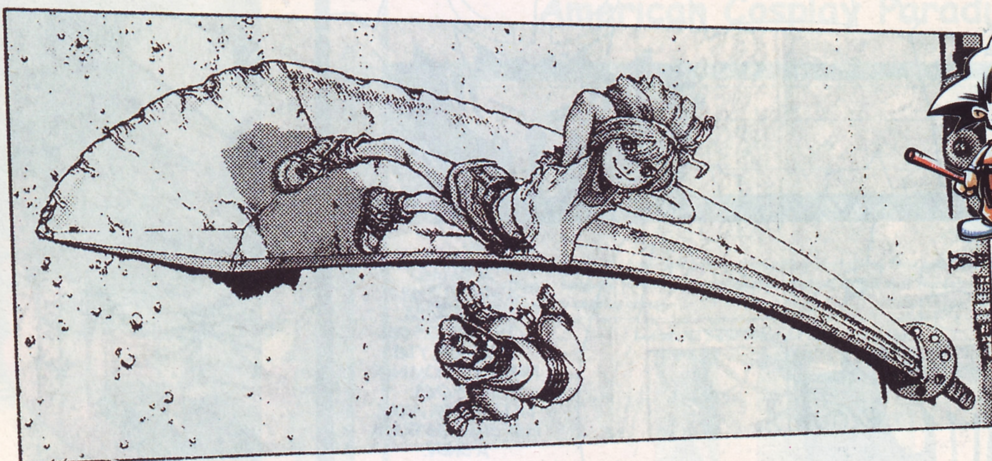
Asuka, de **Kadokawa Shoten** y mensual, es adorada por miles de fans en el mundo entero gracias a la publicación en sus páginas de "X - 1999" de CLAMP. Sus historias son dirigidas a un público mixto y los argumentos tiran a lo fantástico. ¿Regalitos? Sólo sí tienes suerte.

Lala, para los que leen *Hana to Yume* pero quieren más. *Kareshi Kanojo no Jijou* y *Kaguya Hime* todavía se publican aquí y, lo mismo que *Asuka*, ofrece una amplia variedad de historias. A diferencia de *Asuka*, ésta es una revista que se decanta definitivamente por las chicas. Se publica mensualmente y sale los mismos días que *Asuka*.

Como pódeis ver, las revistas japonesas (sobre todo las *Shoujo*) tienden a publicarse en *tandem* o tríos. Todas para el mismo grupo de lectores, pero cada una con su estilo propio y matizando sus contenidos. Aunque parezca que todas contengan lo mismo, la verdad, es que sus historias varían mucho entre ellas y, los fans de un tipo de manga pueden odiar unas, aunque compren otras, que supuestamente van orientadas a los mismos lectores. Recordad que éstas son sólo 7 revistas en un mercado en el que se publican docenas de ella. ¡Ni siquiera los japoneses saben cuántas!

Zahara Medina





YUKITO KISHIRO

Cuando el metal se hizo carne....

Corría aproximadamente en 1992 en plena fiebre de las Olimpiadas de Barcelona, la llegada masiva de los cómics de Dragon Ball y las primeras visitas a tiendas especializadas para conseguir esos prohibitivos *Kiss Comix* para purgar los excesos de la adolescencia; cuando apareció en los quioscos una de las mayores brutalidades que me he podido echar a la cara, **Gunm**, conocida en el mundo occidental como **Alita** (ángel de combate), dibujada y guionizada por un desconocidísimo Yukito Kishiro, y desde entonces nada ha vuelto a ser igual para muchos de nosotros. Nada.



A partir de entonces comenzó una fiebre que no ha podido ser erradicada y que se acerca peligrosamente de nuevo al fandom Otaku tras las terroríficas noticias que aseguran que el autor ha decidido redibujar íntegramente la serie, además de realizar su esperadísima segunda parte. Sólo puedo decir una cosa: ARGHHHHHH...

Todavía estoy intentando conseguir esa maravillosa maqueta de Alita tocándose el pelo...

Cuando me han encargado este artículo, me he dicho, ¿Para qué?,¿hay alguien que no conozca al autor?. Pues sí, desgraciadamente, lo cierto es que la gran mayoría de aficionados actuales no pudieron leer la serie en su momento, y hoy por hoy, conseguirla es poco menos que imposible, así que no os preocupéis hijos míos, que aquí está **Motormouth Otosan** para traeros las mieles de Tiphares a vuestro hogar.

ANTOLOGÍA CYBERPUNK:

Kishiro-Sama nació un 20 de Marzo de 1967 en Tokio, pero creció en China. Comenzó su carrera profesional a los 17 años ganando uno de tantos concursos de las editoriales japonesas, si bien su estilo, obviamente no tenía absolutamente nada que ver con el que descubrimos en **Alita**. En 1988 se publica su primera historia llamada **Bugbuster**, y desde entonces comienza







una carrera que incluirá títulos como **El Planeta de los Monstruos** (1988), **El hombre volador**, **El Gran Brujo** y **Head Man del Tokyo del futuro** (ambas del 1989) y **Grupo de jóvenes piratas del espacio** en los 90.

Pero será **Gunm**, la que le dará fama internacional, y nos convertirá a todos en babosas infames adoradores de su estilo.

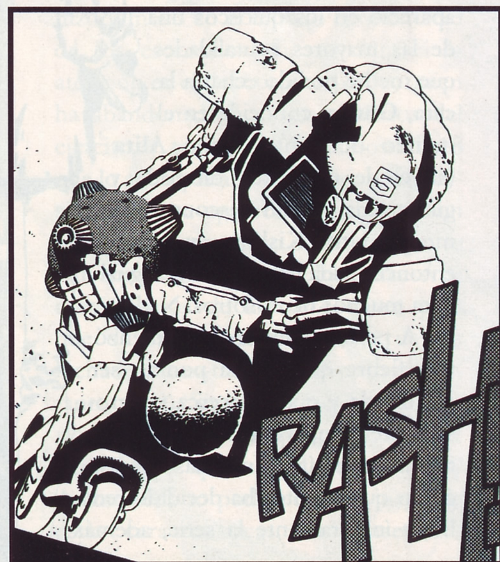
Y DIOS SE HIZO CARNE Y METAL:

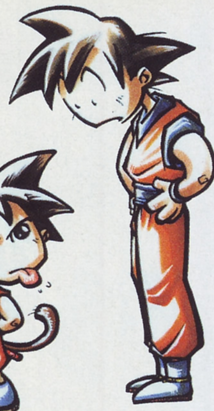


Alita, ángel de combate, nació como una serie *ciberpunk* más, aunque realmente se trata de seis series diferentes con un argumento común, pero claramente diferenciados en cada uno de los tomos que fueron apareciendo.

El primero de estos tomos, y el único adaptado al anime hasta el momento, nos cuenta la historia de Alita, un *cyborg* encontrado en un basurero por el Doctor Ido, un especialista en robótica, antiguo ciudadano de la mítica Tiphares, una ciudad que se eleva sobre la Tierra, creando con su escoria el llamado *Patio de los desperdicios*, donde malviven semihumanos y *cyborgs*, en un ámbito tremendamente marginal. Será en este tomo en el que Alita descubra que Ido no es tan inocente como aparenta, y que se gana un sobre sueldo como Cazador Guerrero, una especie de caza recompensas de *cyborgs* delincuentes. El ambiente de esta primera saga es tan sórdido y la figura de Alita tan angelical, que nadie pudo sustraerse a su magia, y posteriormente veríamos recompensados nuestros desvelos con la publicación del segundo tomo en el que vemos algunas de las características más importantes del manga, como la evolución del personaje principal, Alita; siempre a medio camino entre una madurez convencional y humana, y la búsqueda de un pasado demasiado oscuro y complejo, del cual sólo puede recuperar el llamado *Panzer Kunst*, un antiguo arte marcial de las tropas de Marte, y un antiguo cuerpo de batalla que la convierte en un adversario temible.

Ya en este segundo volumen veremos el primer amor de Alita, hacia la figura de un joven ladro de órganos







cuyo mayor sueño es conseguir llegar a Tiphares al precio que sea; lo que provoca el rechazo de Ido y la primera gran separación entre los dos. Traicionado por los suyos el joven morirá llevando a Alita a una profunda depresión.



CARRERAS EN EL INFIERNO :

En el tercer tomo se encuentra la historia que más ha calado entre los aficionados de la serie, y es el tomo dedicado al Motorball, un terrorífico deporte que el autor ha retomado en su obra posterior, **Ashen Victor**, de la que hablaremos más adelante.

Psicóticamente desquiciada por la muerte de su amado y su escurridizo pasado, Alita decide participar en las carreras de Motorball como vía de escape para su agresividad y su espíritu de lucha, a la vez que comienza a descubrir piezas inconexas de su historia a través de un personaje misterioso llamado Desty Nova que tiene algún tipo de conexión con Ido.

En sus combates no tardará en enfrentarse al campeón absoluto de Motorball, el Kaiser, y el único rival al que Alita puede considerar como un igual. Tras derrotarlo, conseguirá la paz que buscaba y reconciliarse con Ido, pero la historia no tardará en dar un vuelco terrible.

Sus actividades han llamado la atención de los habitantes de Tiphares y es reclutado por éstos como agente infiltrado para destruir una rebelión que tiene como objetivo la destrucción de la ciudad (encabezada por un descomunal *cyborg* llamado Den).

Al mismo tiempo entrará en contacto con el hijo del misterioso Desty Nova, un intelectual llamado Kaos que predica el amor entre los pueblos,y que esconde un terrible secreto relacionado con Den. Como en casi toda la obra de Kishiro, la historia tiende a complicares con subtramas tan atractivas como la historia principal, con el secuestro de Ido a manos de Desty Nova, y la aparición de cuatro personajes del pasado más reciente de Alita, así como por su nuevo amor, un muchachote de pueblo, más animal que la lija del cuatro, llamado Figura4. A partir de aquí la historia se convierte en un verdadero embolado que llega a afectar, incluso, a la estructura de Tiphares, y en el cual Alita llega a descubrir su verdadero pasado, sólo para darse cuenta de que en realidad ya no lo necesita, porque se ha convertido en una persona completamente diferente. El final es de verdadera antología, y no pienso contároslo, faltaría más, que si no luego no tengo de que fardar.

Lo más importante de la serie: que Alita se vuelva de verdad algún día y se venga a vivir conmigo. (Solo mía envidiosos).

EL FUTURO Y ¿FRANK MILLER? :

Lo último que ha llegado a nuestro país del autor, es una historia basada en las competiciones de Motorball, llamada **Ashen Victor**, en lo que lo más característico es el nuevo cambio de estilo del autor, para parecerse a ....horror...Frank Miller (Si es que...).

Pero no os equivoquéis, porque lo cierto es que está muy bien. No, no se parece en nada a la reinterpretación de estilo que hizo Jim Lee en **DeathBlow**. Aquí es mucho más sincero el homenaje, sin renunciar por ello a su propio estilo, lo cual crea un raro monstruo de la narrativa que nadie debería dejar escapar.

Como siempre espero que esta sección os sea de ayuda, así que si algún día os sobra el dinero y podéis comprar material atrasado de esos maravillosos clásicos que por su edad han ido quedando olvidados, no lo dudéis, hacerlo.

Así que ya sabéis, ahorrad o haced un pacto con el diablo, y conseguir la serie, que tampoco es imposible.

¡Hala! ya van tres páginas y he cumplido. Alita ven aquí hija mía, que nos vamos a conectar los interfaces.

Abayo!
Motormouth

NEON GENESIS
EVANGELION PHOTO FILE 02

ADAM

Soldier at the 2015 A.D.

ART BOOK

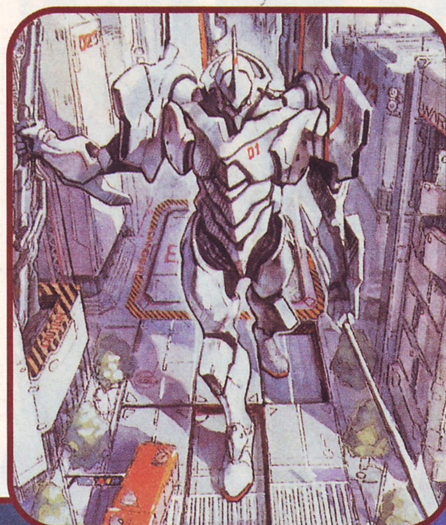


La corriente de **Evangelion** fue creadora de muchos tipos de *merchandising* (*rami cards, posters*, maquetas, muñecos y, claro, *art books*). Uno de los más famosos es el **ADAM,** un libro de ilustraciones que contiene todo tipo de dibujos de los personajes masculinos de la serie. Existe un primer *art book*, el **EVA**; que es prácticamente igual al **ADAM** con la diferencia que su contenido está centrado en los personajes femeninos.

El **ADAM** es un *art book* bastante pequeño, apenas 100 páginas , pero condensa muchísima información sobre **Evangelion**. Las primeras páginas se dedican a detallar las cualidades de todos los personajes masculinos de la serie. Las escenas que más caracterizan a cada personaje acompañan la pequeña biografía de cada uno de ellos; aunque no a todos se les da la misma importancia. Sobre Shinjii hay unas 16 páginas de presentación, en cambio de Tohji o, incluso, Ikari Gendoh sólo tienen cuatro míseras páginas....siempre habrá clases. Una vez terminadas las presentaciones nos encontramos con una sección que me deja de piedra, "*all about Nerv*", pues eso, pretenden explicarlo todo sobre Nerv en una sola página! Quizás es algo descabellado, pero la verdad es que han sabido resumir con bastante eficacia la trayectoria de la famosa compañía y sólo en una página, realmente increíble.

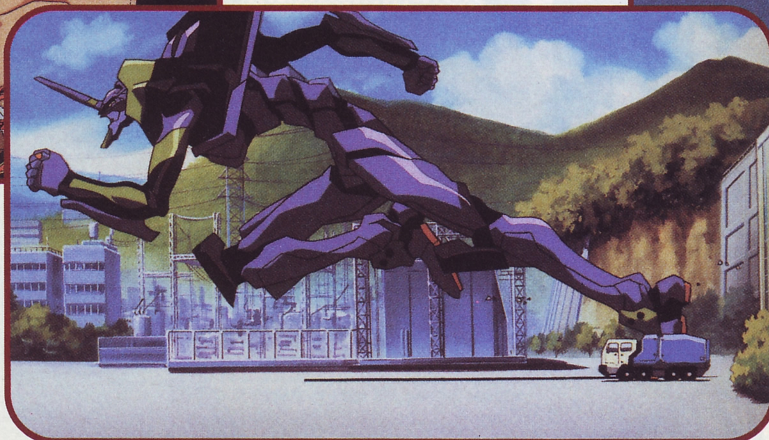
Lo mejor del *art book* viene ahora; muchísimas imágenes inéditas de los diseños de los diferentes **EVA**, de los ángeles y de cualquier artilugio metálico que haya aparecido en la serie, aunque sólo haya sido un "nanosegundo". Una sección muy completita y bastante rigurosa. Lo peor de este *art book* es el final, ya que simplemente lo han hecho para ponernos los dientes largos con los diferentes *garage kits* que jamás podrán llegar a nuestras manos. Las maquetas son impresionantes, sobre todo las que parece que niegan la existencia de la gravedad, apoyando toda la figura en un ínfimo punto de apoyo. Es increible, tenéis que verlo.

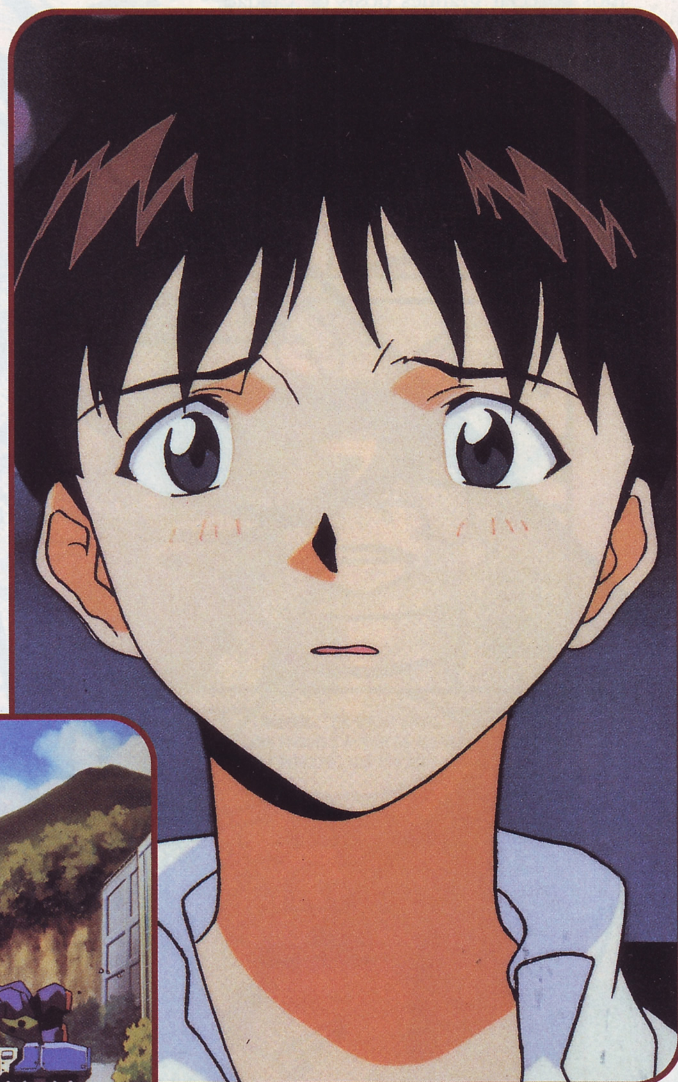
Tormentosos Saludos
Sandstorm











Slut Girl

Lo cierto es que hoy por hoy el mundo del hentai se está convirtiendo en una maraña de aburrimiento dirigida a quinceañeros con poco criterio o, a nostálgicos de sus años mozos, y la única manera de ver cosas nuevas es adentrarse en el oscuro ámbito de vicio y la subcultura que a veces puede ofrecernos espectáculos tan sorprendentes como repugnantes. Sin embargo todavía quedan autores que se toman su trabajo en serio y, pueden ofrecer calidad tanto artística como literaria, sin tener que recurrir simplemente a la imagen como reclamo y, en cuyos trabajos aún podemos apreciar grandes dosis de calidad, no reñida con el ámbito de las publicaciones para adultos.

Isutoshi es uno de estos extraños monstruos de la libido, que es capaz de sorprendernos gratamente y, verse recompensado por unos brutales éxitos de venta. Más concretamente su obra *Slut-Girl,* publicada ya en muchos países (no por supuesto en España, porque aquí sólo llega lo peor y eso muy de vez en cuando)



ha conseguido números uno en listas de ventas, y premios acreditativos de su calidad. ¿Cuáles son sus bazas? Os preguntaréis pequeños "padawanes".

No necesita recurrir a las parodias, a las *dickgirls* o a argumentos tremendamente enrevesados. Armado sólo con su genial manejo del lápiz y, con un sentido del





humor que ya quisieran muchos. **Isutoshi** se lanza a presentarnos al personaje más divertido de la historia del cómic hentai. La excitante y provocativa Sayoko.

Sayoko es una joven ejecutiva, agresiva hasta la médula y, con una personalidad difícil de superar, lo cual no deja de acarrearle problemas en todos los trabajos que encuentra. Sus jefes optan por reconocer antes, sus evidentes atributos femeninos, que sus cualidades laborales. Ante estos abusos de poder, Sayoko no se amilana y responde con fuego. Por ejemplo conectando una *webcam* al ordenador del director de la compañía en línea con los de los empleados, para que puedan contemplar cómo ejerce su poder sobre las secretarias de la compañía.



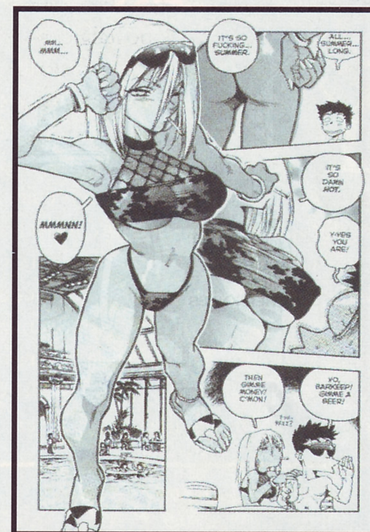
Debido a estos arranques, Sayoko es despedida sistemáticamente de todas partes, lo cual la lleva a recalar en casa de un friki de la peor especie, obsesionado por pillar como sea, favores obvios. Sin embargo la dulce (je, je, je...) Sayoko, no tardará en hacerse con el control de la situación, y la billetera de Satoru, el infeliz en cuestión.

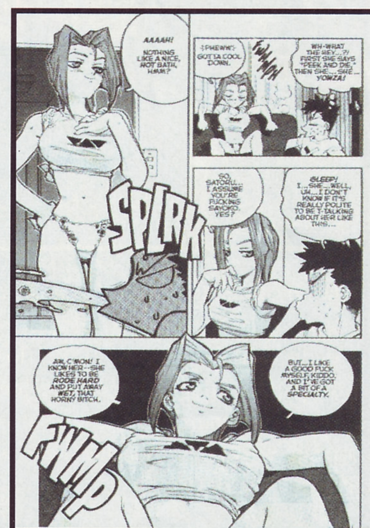
Sin embargo, esta situación no dejará de ser beneficiosa para los dos, a Sayoko en el aspecto económico y a Satoru, bueno... pues eso.

A lo largo de la serie iremos presenciando a las impresionantes amigas de Sayoko, entre ellas, la modelo Nena, una francesita que gasta una ciento veinte, la rencorosa empresaria de un condominio de ordenadores que le guarda un tremendo rencor a Sayoko por haber realizado a su novio un trabajito especial y, una doctora un tanto viciosa, que se dedica a violar a los jovencitos con aspecto virginal.

Para satisfacción de los lectores y del propio Satoru, será a golpe de cartera la mayoría de las veces, el que saque una mejor tajada de los asuntos sucios de su vampírica compañera de piso. Enfin, un cómic sin censura, con







unas dosis de sexo espectacular en su dibujo (de verdad se te cae la baba) y, sobre todo un ácido sentido del humor que hace que al final te lo acabes leyendo, más por lo que te ríes, que por lo que generalmente inspira este tipo de publicaciones.

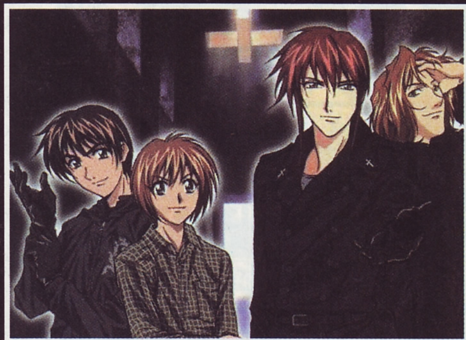
Mi recomendación... conseguidlo a cualquier precio, ya sabéis, las armas de fuego a veces son buenas consejeras.

¡Abayo!

Motormouth

Weiss Kreuz

Ya hace casi cuatro años, desde que **Weiss Kreuz** hizo su aparición en el manga original japonés. Sin embargo, ha sido hace bien poco cuando multitud de otakus (y sobre todo las chicas) se han percatado del carisma y de la gran trama argumental que tiene esta serie. Visto desde una perspectiva fuera de la de un admirador de la **Cruz Blanca**, que esa es su traducción del alemán, se podría catalogar a esta serie



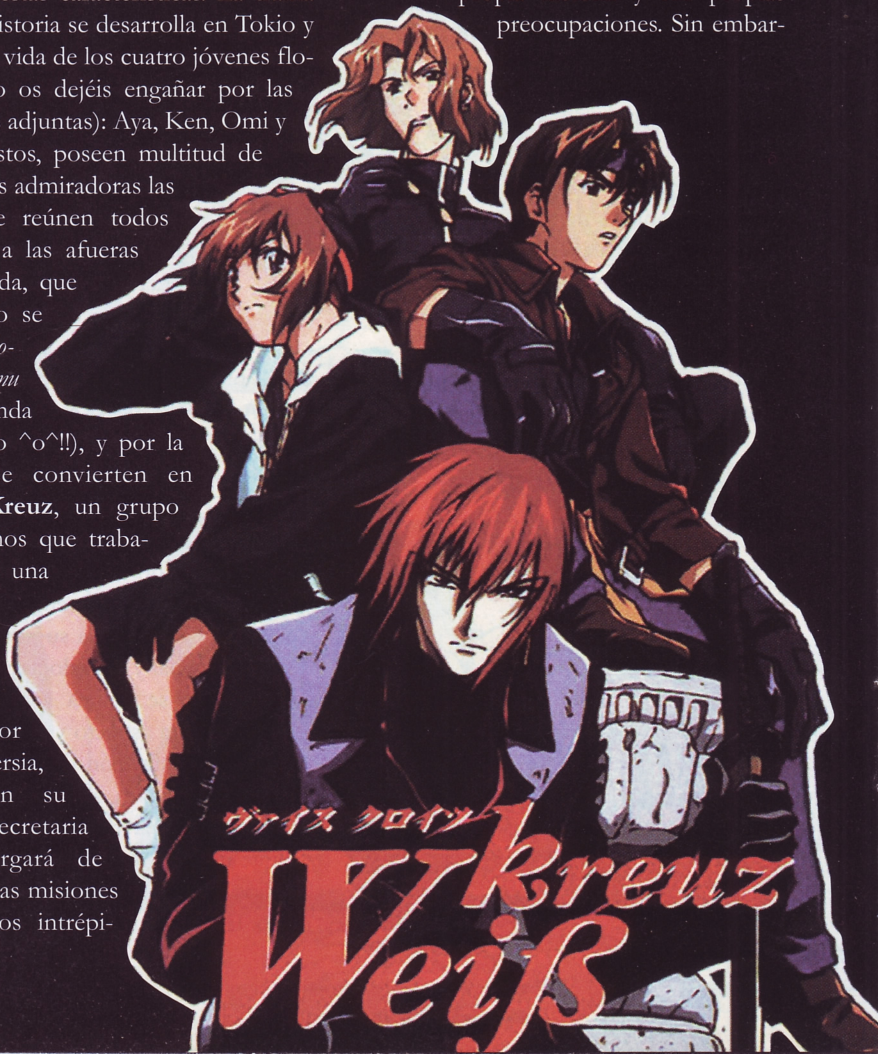
como la típica de cuatro muchachos de tendencias sexuales confusas; que por el día se dedican a preparar ramos de flores pero que por la noche se convierten en un grupo organizado de asesinos que matan a otras supuestas bandas callejeras.

Weiss Kreuz es mucho más. De pronunciación alemana "Vais Kreuz" (Cruz Blanca) se publicó por primera vez en la revista **Monthly Wings** y gracias a la andadura de un grupo de actores de doblaje, los conocidos *seiyuus*, se comenzaron a grabar unos "CDdramas", contando historias de lo más variopintas sobre estos chicos, y culminaron con la creación de un grupo musical con el mismo nombre de la serie.

En el año 1997, salió por primera vez en manga, **Weiss- Forever White**, en la revista **Animage**, y un año después, justo al principio de la primavera de 1998 salió la versión animada de estos cazadores blancos.



Como curiosidad decir que en un principio fue destinada a un público adulto debido a la cantidad de sangre y escenas violentas que en **Weiss Kreuz** se hacen gala. En total una serie de anime de 26 capítulos, rematados con dos OVAs. Más que suficiente para una serie de estas características. La trama de esta historia se desarrolla en Tokio y cuenta la vida de los cuatro jóvenes floristas (no os dejéis engañar por las imágenes adjuntas): Aya, Ken, Omi y Youji. Éstos, poseen multitud de fervientes admiradoras las cuales se reúnen todos los días a las afueras de la tienda, que por cierto se llama *Koneko no sumu le* (La tienda del gatito ^o^!!), y por la noche se convierten en **Weiss Kreuz**, un grupo de asesinos que trabajan para una misteriosa empresa, liderada por un tal Persia, que con su guapa secretaria se encargará de mandar las misiones a nuestros intrépidos protagonistas. A pesar que los cuatro jóvenes forman un bloque unido. Cada uno de los protagonistas posee su propia historia y sus propias preocupaciones. Sin embar-



go, todo el entresijo de ambiciones y causas por las que los chicos de la Cruz Blanca pelean, desembocan hacia una de las familias más criminales de todo Tokio. Los Takatori, y su propia banda criminal organizada, los Schwarz, que junto a su lider, Reiji Takatori les harán la vida lo más complicada posible. Reiji contará además con la inestimable ayuda de su segundo hijo, Masafumi y su banda femenina, las Schreiend. Como vemos son una gran cantidad de malvados enemigos, todos al mando de Takatori, pero en más de una ocasión se dejarán llevar cada uno por sus propios impulsos, cosa que les convierte todavía más, si cabe, en malvados.

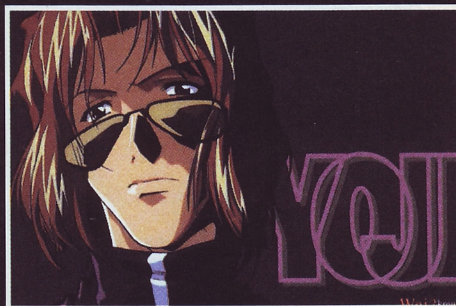
Hagamos un exhaustivo repaso sobre los cuatro protagonistas de la historia, los cuales como digo son de lo más dispar visto hasta ahora en alguna serie de animación japonesa.



AYA:
Nombre Real: Ran Fujimiya
Nick: Abisinio
Edad: 20 años
Estatura: 1,78 m
Fecha de Nacimiento: 4 de Julio (Cáncer)
Grupo Sanguíneo: A
Flor que le representa: Las Rosas.
Arma: Katana

Aya es un personaje duro y correoso a la hora de tratar con él. Es frío, calculador y bastante serio. Reiji Takatori le cambió la vida. Asesinó sin ninguna piedad a toda su familia a excepción de su hermana, que permanecerá en coma a lo largo de casi toda la serie. Aya, aceptará el trabajo de florista para conseguir algo de dinero y poder sobrevivir en el difícil mundo laboral. A pesar de su aparente tranquilidad es el más salvaje a la hora de enfrentarse con sus enemigos. Es entonces cuando despierta su cólera y su odio parece no tener fin. Por su apariencia quizás Aya nos recuerde a un personaje de videojuegos. Sí, no os habéis equivocado, este aire a lo J-Pop ¿no os recuerda a Iori Yagami de la saga King of Fighters?





YOHJI
Nick: Balines
Edad: 21 años
Estatura: 1,82 m
Fecha de Nacimiento: 3 de Marzo (Piscis)
Grupo Sanguíneo: AB
Flor que le representa: Las orquídeas.
Arma: Cable

Este muchacho que tiene unas pintas de buj... bueno, de afeminado, es el que más séquito femenino tiene a sus espaldas. Además, se vanagloria de ello, resultando en muchos momentos un pelín pedante para el público masculino. Debido a su éxito con las féminas, es un tanto grosero con los hombres, y le harán mucha ilusión todos aquellos casos que estén relacionados con rescatar a alguna mujer.



Pero, no pensemos mal sobre Yohji. Su afán por rescatar mujeres, tiene que ver con un trágico incidente ocurrido años atrás, cuando una banda de criminales asesinó a su compañera de piso, Asuka, y casi consiguen que el muchacho acabe con el mismo destino. A partir de entonces y tras un pequeño incidente con una red de prostitución, Yohji se une a la banda de los cazadores blancos.



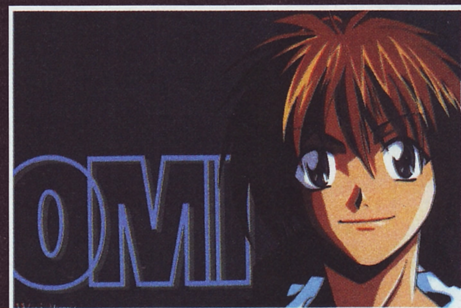
KEN
Nick: Siberiano
Edad: 19 años
Estatura: 1,75 m
Fecha de Nacimiento: 23 de diciembre (Capricornio)
Grupo Sanguíneo: B
Flor que le representa: La Genciana
Arma: Garra de Tigre.

Ken es un magnífico portero de fútbol (se llama Ken como Ed Warner de Oliver y Benji ^_^), que llegó a jugar en

primera división en la Liga Profesional de Japón. Sin embargo, y tras unos supuestos escándalos de apuestas, se tuvo que retirar, ya que su vida corría peligro. De carácter sensible y confiado, es la típica buena persona con la que todo el mundo le gustaría estar. Además, tiene una novia con la que se desenvolverá más de un misterio. Ken, por otra parte posee un sentido de la justicia que no le es nada fácil sobrellevar el conflicto entre su trabajo y sus emociones.







OMI

Nombre real: Mamoru Takatori (¿familia de quién?)
Nick: Bombay
Edad: 17 años
Estatura: 1,63 m
Fecha de Nacimiento: 29 de Febrero (Piscis)
Grupo Sanguíneo: O
Flor que le representa: Las Freesias
Armas: Ballestas, dardos y flechas.



El joven Omi es el alma del grupo de la Cruz Blanca. Alegre y juvenil es el que aporta la alegría entre los cuatro muchachos. Debido a su carisma y encanto es el más popular a la hora de conseguir clientes (sobre todo clientas). En **Weiss Kreuz** es el que más fielmente sigue las órdenes de Persia.

Omi tiene unos conocimientos, más que aptos para la informática.

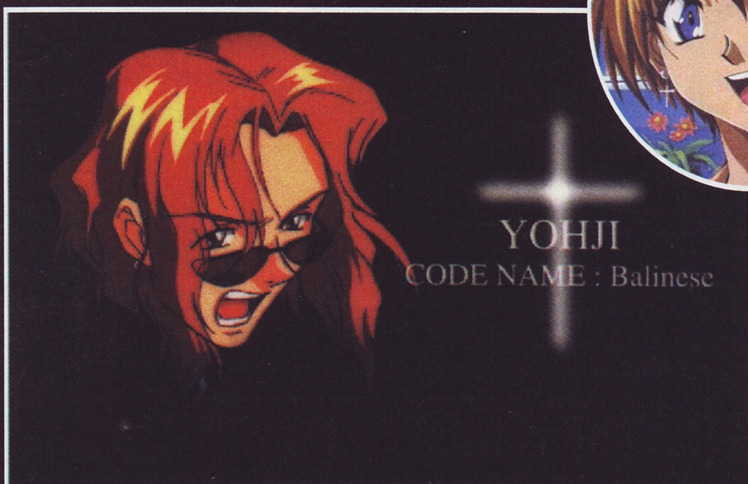


Curiosamente, este personaje es familiar de Takatori; lo que sucede es que debido a un shock que sufrió unos años atrás no recuerda nada de nada de lo que pasó en su vida infantil. Será más adelante cuando se entere que vínculos le unen a Reiji Takatori.

Como dato curioso y como bien hemos podido comprobar varios otakus, fervientes seguidores de esta serie, los apodos o *nicks*, son razas de gatos. Genialidades del autor como podemos ver.

Weiss Kreuz es por tanto una gran serie de animación que deja bastante que desear en cuanto a las técnicas empleadas en animación, pero debido al buen diseño de los personajes y a la originalidad de su trama, está consiguiendo enganchar a los más exigentes. Por supuesto es bastante difícil que llegue a nuestro país, ya que parece que últimamente no nos brindan más que series de mechas y poco más. Ya podrían los distribuidores de anime en España fijarse en alguna de estas joyas y ponerlas en nuestros televisores. Ojalá un día podamos disfrutar con los muchachos de la Cruz Blanca, perderse sus andanzas sería una pena, ¿no os parece?





Alberto Díez "GuiLe

TOP SECRET

NE

ENCUESTA DOKAN

¿Te gustaría tener toda la colección de Evangelion? Si la respuesta es "sí", rellena sin falta este breve cuestionario y envíanoslo junto con tus datos personales a:

ARES Informática S.L. - Encuesta Dokan
Avda. Mare de Deu de Monserrat 2
08970 San Juan Despí (Barcelona)

Y entrarás en el sorteo de un EVA BOX (toda la colección de Evangelion). Recuerda que no tienes por qué mutilar la revista, nos vale una fotocopia de este cupón.

¿Cual es tu sección favorita de Dokan?

¿Y cual es la que menos te gusta?

¿Qué cambiarías de la revista si pudieses?

¿Te gustaría que dedicásemos más páginas para publicar mangas españoles?

¿Qué echas en falta o qué añadirías a la revista?



日本語は易しいよ！

第27課：慣用表現

Lección 27: Expresiones de la vida cotidiana.

¡Por fin llegásteis a la sección más educativa de Dokan! En esta lección 27 vamos a profundizar sobre un tema que ya vimos en la lección número 4 (Qué tiempos aquellos, ¿verdad?). Se trata de las expresiones de la vida cotidiana del japonés, unas palabras muy pocas veces traducibles directamente y que requieren de una explicación más o menos concienzuda para entenderlas.

Si queréis repasar anteriores lecciones, es recomendable revisar la lección 4 en especial. Podéis hacerlo en la página web:

http://www.dreamers.com/nihongo/

¡Buenos días!

Como ya es habitual en este curso, el centro de la lección va a ser el cuadro de vocabulario. En él hemos incluído las expresiones cotidianas más importantes del idioma japonés. Sin embargo, hemos omitido los saludos más usuales, ya que los comentamos con bastante profundidad en la lección 4. Pero no está de más hacer un repasillo rápido: *ohayô gozaimasu* (buenos días- por la mañana), *konnichi wa* (buenas tardes- a partir de las 12 del mediodía más o menos), *konban wa* (buenas noches), *oyasumi nasai* (buenas noches- cuando alguien se va a dormir).

O-genki desu ka? (¿cómo estás?), cuya respuesta es *hai, genki desu* (estoy bien).

Sayônara (adiós), *mata ne* (hasta luego) y sus derivados. *Arigatô* (gracias) y su respuesta *dô itashimashite* (de nada). Este es, a grandes rasgos, el resumen de la lección 4.

Sin embargo, las expresiones de la vida cotidiana van bastante más allá de estos saludos. Hay expresiones para muchas situaciones, lo que hemos querido resumir gráficamente en el cuadro de vocabulario que acompaña a este texto.

Expresión	Explicación	Traducción
失礼します shitsurei shimasu	*Expresión utilizada al entrar o salir de un lugar*	**Con permiso / Me retiro / ¿Interrumpo algo?**
ただいま tadaima	*Expresión que se dice al entrar en la propia casa*	**Ya estoy en casa**
お帰りなさい o-kaeri nasai	*Respuesta a "tadaima"*	**Bienvenido**
行ってきます itte kimasu	*Expresión al salir de la propia casa*	**-Me marcho -Vuelvo enseguida**
行ってらっしゃい itte rasshai	*Respuesta a "itte kimasu"*	**-No tardes -Hasta pronto**
お邪魔します o-jama shimasu	*Expresión al entrar en casa ajena*	Lit. Estoy molestando Trad. **Con permiso**
いらっしゃい irasshai	*Respuesta a "o-jama shimasu"*	**-Adelante, pase -Bienvenido**
ごめんください gomen kudasai	*Al entrar en casa ajena pero no hay nadie en la puerta para recibir*	**¿Hay alguien en casa? ¡Disculpe!**
いらっしゃいませ irasshaimase	*Saludo del tendero al cliente*	**¡Bienvenido! /¿Qué desea? / ¿En qué puedo ayudarle?**
ごめんなさい gomen nasai	*Disculpa, expresión de perdón*	**Perdón**
すみません sumimasen	*a) Disculpa b) Para llamar la atención*	**a) Perdón b) Disculpe**
いただきます itadakimasu	*Al empezar a comer*	Lit. Aceptemos Trad. **Buen provecho**
ごちそう様 gochisô-sama	*Al terminar de comer, expresión de agradecimiento.*	**-Estaba muy bueno -Gracias por la comida**
お疲れ様 otsukare-sama	*Al terminar un trabajo o cualquier actividad*	Lit. Gracias por cansarse Trad. **Buen trabajo**
ご苦労様 gokurô-sama	*Parecido a "o-tsukare-sama"*	Lit. Gracias por cansarse Trad. **Buen trabajo**
おめでとうございます omedetô gozaimasu	*Expresión de felicitación*	**Felicidades**
宜しくお願いします yoroshiku o-negai shimasu	*Tras pedir un favor o que alguien haga algo por el hablante.*	Lit. (Ver cuerpo de texto) Trad. **Se lo ruego / Encantado / Lo dejo en tus manos**

Las expresiones y la cultura

La cultura japonesa, como bien sabemos todos, es muy diferente de la cultura occidental y posee ciertos rasgos peculiares. Los idiomas reflejan el modo de ser y de pensar de las gentes que los hablan. Lógicamente, en el caso del japonés, también es así. ¿Por qué os explicamos esto? Pues bien, las peculiaridades del japonés se ven reflejadas en mucho mayor grado en las expresiones de la vida cotidiana, tema que tratamos en esta lección.

Un caso clarísimo es la hiperutilizada expresión *yoroshiku o-negai shimasu* (ver cuadro). Esta expresión se utiliza cuando acabamos de pedir un favor a alguien o cuando acabamos de conocer a alguien o cuando dejamos algo en manos de otra persona.

La traducción más literal de esta expresión sería algo tan enrevesado como "ruego humildemente su favorable consideración", algo que dice mucho sobre la mentalidad japonesa: pedir un favor supone un peso para la otra persona y algo poco digno de hacer, por tanto hay que pedir excusas al pedir algo y además hay que hacerlo con la humildad por delante.

Se trata de algo insignificante, pero...

Cuando un japonés hace un regalo, tiende a rebajar lo que ofrece como muestra de humildad. La expresión que se suele utilizar al dar un regalo dice así: *tsumaranai mono desu keredo, dôzo...*, que traducido literalmente significa "Se trata de algo insignificante, pero por favor, tómelo". Al escuchar eso, un occidental pensará enseguida que para hacer un regalo estúpido, mejor no hacerlo, o al menos, no decir que es estúpido. El caso es que el regalo "insignificante" resulta ser algo valiosísimo y que ha costado una buena cantidad de yenes.

Otra expresión bien curiosa es cuando un japonés te invita a entrar a su casa: *kitanai tokoro desu keredo, dôzo, agatte kudasai* significa literalmente "se trata de un sitio sucio, pero por favor, pase". Cuando en realidad se trata de una casa impecable...

Dominar el japonés no significa solamente dominar el idioma, significa entender también la cultura y amoldarse a ella, y eso quizá es lo más difícil de todo.

Marc Bernabé

Manga Ejemplos

Aunque busquemos las expresiones cotidianas en el diccionario, la definición siempre deja algo que desear y no se entiende. Como dicen que una imagen vale más que mil palabras, ¡vamos a por los manga-ejemplos!

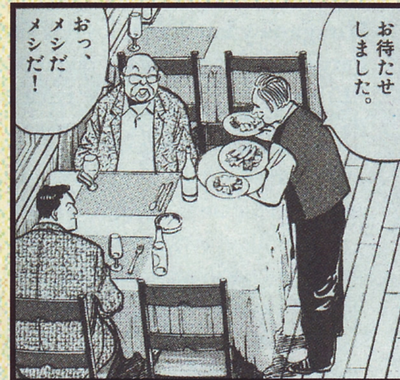


F.Fujiko / *Doraemon*, Shôgakukan

Nobita 1: ただいまあぁ。
tadaimaa.
¡Ya estoy en casa!

Nobita 2: 行ってきます。
itte kimasu.
¡Me marcho!

Uno de los conjuntos más difíciles de entender del japonés es el de quién dice qué al entrar o salir de una casa. En esta doble viñeta vemos primero a Nobita que entra en su propia casa y dice *tadaima.* Luego, inmediatamente, sale de su propia casa y dice *itte kimasu.* Si su madre estuviera allí para contestarle, le diría con toda seguridad *o-kaeri nasai* (bienvenido) en respuesta a *tadaima e itte rasshai* (no tardes, ve con cuidado...) en respuesta a *itte kimasu.* Sin embargo, al entrar y salir de casa ajena, el conjunto es el siguiente. Visitante al entrar: *o-jama shimasu* / Respuesta del anfitrión: *irasshai.* Visitante al salir: *o-jama shimashita* / Respuesta del anfitrión: *mata kondo kite kudasai.*

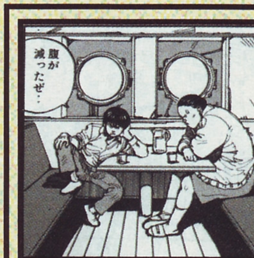


Urasawa Naoki / *Monster,* Shôgakukan

Camarero: お待たせしました。
o-matase shimashita
Les hice esperar
Perdón por la espera

Reichwein: おっ、メシだ　メシだ!
o, meshi da meshi da!
o, comida ser comida ser
¡Ah, ya está aquí la comida!

En la página anterior hemos visto la mayoría de las expresiones cotidianas más usadas en japonés. Sin embargo, todo no acaba aquí, hay algunas más. Por ejemplo, en esta viñeta vemos la expresión *o-matase shimashita*, que literalmente significa "hice esperar", y así indica que el hablante se disculpa por la espera que ha causado. Por ejemplo, cuando llegamos a una cita y la otra persona ya está allí, es usual decir *o-matase shimashita.* Otra expresión que nos hemos dejado y que puede ser importante es por ejemplo お大事に (*o-daiji ni*), que significa "Que te mejores" y se utiliza para despedirse de alguien que está enfermo.



Ôtomo Katsuhiro / *Akira,* Kôdansha

Kaneda: 腹が減ったぜ...
hara ga hetta ze...
Barriga PS disminuir PE
Tengo hambre...

Algo muy útil es saber decir "tengo hambre" o "tengo sed".
Hay varias formas de expresarlo según el hablante. "Tengo hambre": *hara ga hetta* es una expresión masculina y bastante vulgar. *onaka ga suita* es la forma estándar y *onaka ga peko peko* es bastante utilizada por chicas o niños. Tengo sed: *nodo ga kawaita* es la forma estándar y *nodo ga karakara* es la forma coloquial.



Togashi Yoshihiro / *Cupido,* Shûeisha

Maria: あけましておめでとーございます
akemashite omedetô gozaimasu
Feliz año nuevo

En esta viñeta vemos una nueva expresión que no habíamos visto anteriormente. Se trata del saludo de año nuevo. *Akemashite omedetô gozaimasu* significa literalmente "felicidades por la apertura (del nuevo año)", aunque lo traducimos por "feliz año nuevo". La siguiente frase que se suele decir en este caso es *kotoshi mo yoroshiku o-negai shimasu. Kotoshi mo* significa "este año también", y *yoroshiku o-negai shimasu* ya lo hemos visto antes. *Omedetô gozaimasu* a solas significa "felicidades" y se utiliza con ocasión de cumpleaños, éxitos, celebraciones.



Urasawa Naoki / *Monster,* Shôgakukan

Dr. Guillen: お久しぶりです。　ライヒワイン先生...
o-hisashiburi desu　*raihiwain sensei...*
Cuanto tiempo, Dr. Reichwein

El mundo de las expresiones cotidianas es bastante amplio. Por ejemplo, hay varias frases de saludo referidas al encuentro de personas, como ya vimos antes (*konnichi wa, konban wa*, etc...). La expresión *o-hisashiburi desu* entraría en esta categoría de saludos, y viene a significar algo como "hacía mucho tiempo (que no nos veíamos)". Ya vimos en la lección 4 la gran variedad de maneras de decir gracias (*arigatô, dômo, arigatô gozaimasu*, etc.) y de despedirse (*sayônara, mata ne, bai bai*, etc.). Asimismo, para pedir perdón, aparte de la conocida *gomen nasai* tenemos también la informal *gomen ne*, o la más formales 申し訳ない (*môshiwake nai*), 申し訳ありません (*môshiwake arimasen*) o 申し訳ございません (*môshiwake gozaimasen*)

Glosario

Contador: sufijo que se pospone a un numeral para indicar "cuántas" cosas. Hay muchos y de muchos tipos.
Expresiones cotidianas: conjunto de palabras que tienen más significado cultural que significado léxico.
Hiragana y katakana: los dos silabarios (alfabetos) del idioma japonés.
Partícula: signo hiragana que indica la función de la palabra a la que sucede (l.16).
PE: Partícula Enfática o de Final de Frase. Ej: *ne, yo, na, zo, ze, wa*...(l.17)
PS: Partícula de Sujeto. Ej: *wa, ga*



Marc Bernabé

練習 EJERCICIOS

Una vez más vamos a completar la teoría con la práctica. Tras estudiar atentamente las anteriores dos páginas, debéis enfrentaros a los ejercicios. Las respuestas, en el próximo número de la revista o en Internet: www.dreamers.com/nihongo/.

1- Son las 9 de la noche y nos encontramos a un conocido en un bar. ¿Cómo lo saludamos en japonés?
2- Son las 9 de la noche, nos caemos de sueño porque el día anterior hemos ido de bares y queremos ir a dormir. ¿Cómo nos despedimos?
3- Sales de tu propia casa. ¿Cómo te despides de tu madre, que se queda en casa? ¿Qué te responde tu madre?
4- Estás trabajando en un McDonald's japonés y entra un cliente. ¿Qué le dices?
5- Tu amigo acaba de aprobar un examen importantísimo ¿Cómo lo felicitas?
6- Tienes que hacerle un regalo a tu jefe japonés (es una situación formal) ¿Con qué palabras acompañas al regalo?
7- Estás visitando a algún familiar o amigo enfermo, pero tienes que marcharte ya ¿Cuál es tu despedida?
8- ¿Cómo dice un chico de 22 años "tengo hambre" ante sus amigos? ¿Y ante su jefe? ¿Y si el hablante es un niño de 5 años?
9- Felicita a alguien por el año nuevo (la expresión completa)
10- ¿Qué os tendría que decir yo (el profe) a vosotros (mis alumnos) cuando hayáis terminado estos ejercicios (dos posibilidades)?

Respuestas de los ejercicios de la lección 26

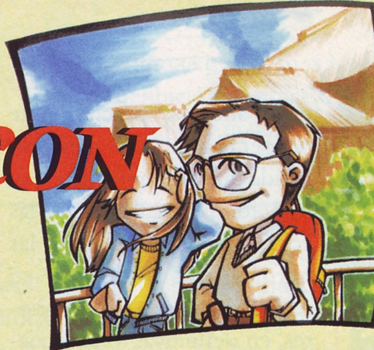
1- Cuerpo= 体 *karada*) / 頭 (*atama*, cabeza) / 顔(*kao*, cara) / おなか(*onaka*, barriga) / 腕 (*ude*, brazo) / 手 (*te*, mano) / 首 (*kubi*, cuello) / 胸 (*mune*, pecho) / 足 (*ashi*, pierna, pie) / 髪の毛 (*kaminoke*, pelo) / 背中 (*senaka*, espalda)
2- Cara= 顔 (*kao*) / Mano= 手 / Cara: 口 (*kuchi*, boca) / 耳 (*mimi*, oreja) / 目 (*me*, ojo) / 鼻 (*hana*, nariz) / 舌 (*shita*, lengua) / ひげ (*hige*, barba) y 歯 (*ha*, diente) // Mano: 指 (*yubi*, dedo) / 手の平 (*tenohira*, palma) y 爪 (*tsume*, uña).
3- Cerebro= 頭脳 (*zunô*) / Pulmones= 肺臓 (*haizô*) / Estómago= 胃 (*i*)
4- あなたの目はきれいです (*anata no me wa kirei desu*)
5- Su brazo (de él) es fuerte.
6- 背中が痛いです。(*senaka ga itai desu*)
7- Me duele el hombro / Me duelen los hombros
8- Se trata de las palabras 心 y 心臓 (*shinzô*). Mientras que *shinzô* tiene un sentido puramente físico (ya que se trata de la palabra que se refiere al órgano que bombea la sangre en nuestro cuerpo, es decir, el corazón), *kokoro* tiene un significado místico e inmaterial. *Kokoro* se refiere al alma, a la mente, a lo que nos hace humanos, al centro de las cosas...
9- Hay literalmente miles de ellas, hay tantas palabras como pequeñas y casi insignificantes partes tenga nuestro cuerpo.
10- *o-shiri*= ケツ (*ketsu*, culo (perdonen amigos mejicanos, en España esta palabra no es ofensiva) / *mune*= オッパイ (*oppai*, tetas)

JAPONÉS EN VIÑETAS

Aprovecho la ocasión para recordar a todos los lectores de Dokan, y concretamente de esta sección, que está a la venta el libro "Japonés en viñetas. Curso básico de japonés a través del manga", que es ni más ni menos que una recopilación mejorada de las lecciones publicadas a los largo de estos dos años y medio en Dokan. ¡Esperamos que os guste!



TRABAJAR CON JAPONESES

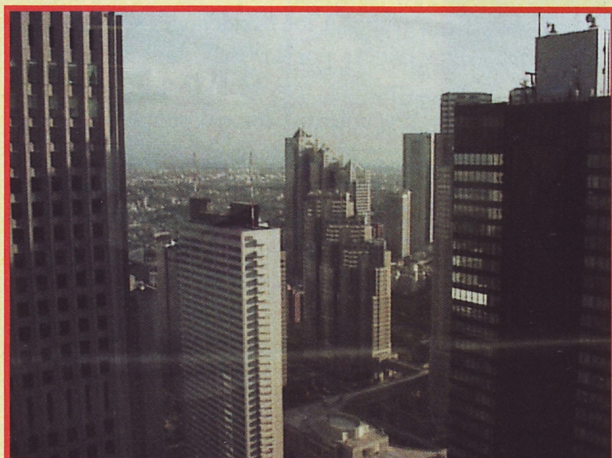


¡Bienvenidos de nuevo a The Japan Times! Este mes nos ocupa un tema un tanto controvertido, al que seguro que muchos trabajadores de empresas como Yamaha, Fujitsu, Honda, y otras tantas japonesas en nuestro país tendrían mucho que aportar. ¿Cómo es trabajar con japoneses?

LOS TÓPICOS

Todos hemos oído hablar de los tópicos de la "huelga a la japonesa", de las interminables horas extras que hacen los japoneses, de lo diligentes que son. ¿Son ciertos esos tópicos?

Bueno, en parte tal vez sí, en otra parte, tajantemente no. No existe una tal huelga, ni en Japón ni en ningún otro lugar, en la que los convocados trabajen todavía más de lo normal. Eso es una falacia. En Japón, como en España, una huelga es sinónimo de dejar de trabajar en señal de protesta. Eso sí, los servicios mínimos en Japón suelen ser tan rigurosos que los usuarios (en caso, por ejemplo, que fueran los empleados de una compañía ferroviaria los convocantes de la huelga) casi no se enteren, porque de otro modo les causarían molestias, y eso es impensable.



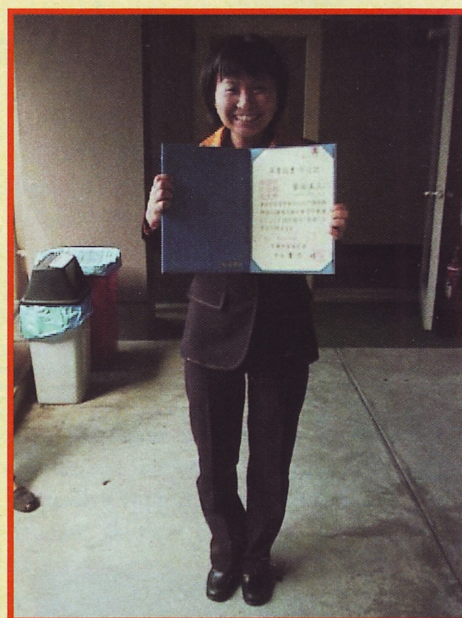
El barrio empresarial de Shinjuku



¡Vamos todos a trabajar!

TRABAJADORES JAPONESES

Lo que sí es cierto es que los japoneses han sido educados con unas normas muy estrictas que, de mayores, cuando entran en el mundo laboral, tienen tan interiorizadas como el lavarse los dientes después de las comidas. La obediencia, la jerarquía social, la sumisión. Lo normal es que un japonés vaya a la universidad y que en el último curso de carrera empiece a buscar trabajo; si lo consigue, pasando exámenes y entrevistas, al siguiente uno de abril empezará a trabajar en lo que, en adelante, será su segunda (o a veces primera) familia. Todos los nuevos empleados empiezan juntos a trabajar el mismo día, se celebra una ceremonia de acogida a estos primerizos, y en adelante se les formará dentro de la misma empresa. Aunque las cosas van cambiando y algunas multinacionales japonesas ya han anunciado el abandono del sistema tradicional, la mayoría de compañías siguen rigiéndose por los siguientes dos pilares: el primero, *nenkô-joretsu,* significa que el sueldo y la posición dentro de la compañía irán subiendo proporcionalmente a la antigüedad, sin importar la capacidad o el esfuerzo individual de cada uno. Es decir, que un empleado ambicioso y trabajador puede ver perfectamente cómo otros empleados más incompetentes que él ascienden y le pasan delante sólo porque llevan más tiempo en la empresa.



Después de graduarse... ¡A buscar trabajo!

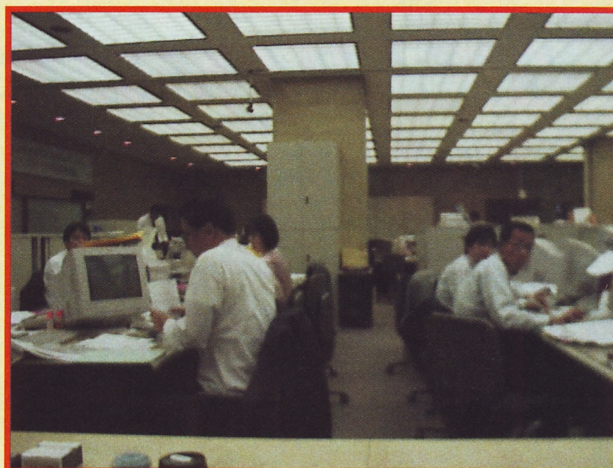
Y el segundo pilar, el llamado *shûs-hinkoyô,* que literalmente traducido significa "empleo de por vida", implica que, salvo raras excepciones, los japoneses suelen jubilarse en la misma empresa donde empezaron a trabajar y a la que han dedicado toda su vida. No



camino del trabajo

tido; además, precisamente por ser extranjero se sobreentiende que eres ignorante y se te perdona que no hagas las cosas bien, que no sigas las normas, que no hables en registro formal a tus superiores, en definitiva, todas aquellas cosas por las que cualquier otro podría bien ser despedido;

-O que la lentitud del sistema te ahogue, porque para hacer una gestión tienes que consultarla primero a treinta personas, conseguir su consentimiento (normalmente te



Típica oficina japonesa.

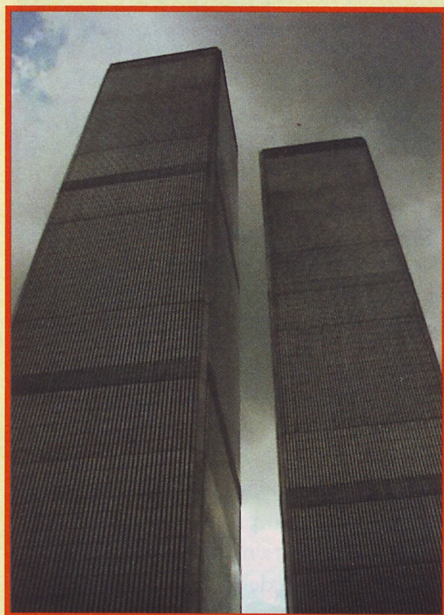
sé lo que pensáis vosotros pero, si bien la estabilidad económica está casi asegurada, ante estas perspectivas, a mí me daría un poco de miedo ser japonés en Japón.

EXTRANJEROS EN JAPÓN

Ser extranjero en Japón o trabajar como extranjero en una empresa japonesa es muy distinto. Pueden pasar varias cosas, entre las cuales, las más comunes son:

-Que todo vaya viento en popa y te mimen muchísimo, porque eres extranjero, con lo cual eres interesante y diver-





Edificios de oficinas en Shinjuku (Tokio)



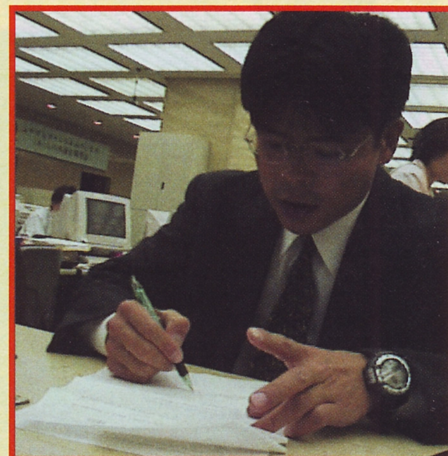
habrán dicho: "Mm... Interesante... Lo pensaré"), hacer un montón de informes y preparar tanto el terreno que cuando acabas te has olvidado del objetivo.

INTERCAMBIO PROVECHOSO

Lo ideal, sin duda, sería poder tomar las cosas buenas de cada sistema de trabajo; de los españoles tomaríamos la capacidad de improvisación, de multitarea, de respuesta, de buscar soluciones en situaciones límite. De los japoneses, la organización, el ánimo de perfección y su comprensión del trabajo en grupo. A los occidentales se nos puede criticar por ser más *vagos* de cara a la empresa, más ambiciosos en cuanto a crecimiento personal, simplemente porque el individualismo está al orden del día. A los japoneses, les criticaríamos el *baka senmon* (especialista estúpido), es decir, el que no sepan hacer más de lo que es estrictamente su trabajo.

Como decíamos, aceptamos críticas, comentarios y testimonios personales que se hayan sentido aludidos de algún modo con este artículo. ¡Escribidnos!

Marc Bernabé



Típico Salary man.

47 RONIN



Abandonamos este mes el género de acción para deleitarnos con una película clásica al más puro estilo japonés. Nos referimos a *Genroku Chushingura*, o como ha sido traducida en nuestro país, **"47 Ronins"**. Es una producción del año 1962, a cargo del genial director ***Hiroshi Inagaki***, desconocido en estas latitudes, y autor de la trilogía de *Samurai*, *Incident at blood pass*, *Rikisha-man* y, muchísimas otras que espero vean la luz en nuestro país algún día.

La historia de los leales **47 Ronins** es una leyenda histórica del Japón medieval y, ha sido adaptada al cine en múltiples ocasiones, e incontables, en el caso del teatro. Pero es la visión de ***Hiroshi Inagaki*** la que hace de su película una excepcional interpretación de la leyenda. La película es un poco densa, 207 minutos aproximadamente, pero su duración es consecuente con el ritmo de la cinta y, no llega a aburrir en ningún momento.

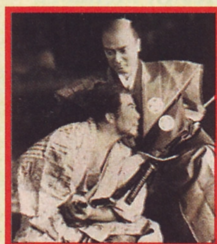
La historia se divide en varias partes. La primera titulada **Flores.** Narra cómo el señor *Asano Daimyo*, del clan *Asano*, se esfuerza en servir al emperador en una visita a su provincia. Su actuación depende de *Kira*, maestro de ceremonias, de la región que odia terriblemente a *Asano*, porque éste no lo soborna con regalos ostentosos, sino que simplemente le manda regalos de cortesía. Éstos regalos son muestras de agradecimiento por ayudarlo con el protocolo de la visita imperial, que hacen todos los *Daimyo* de la región, pero, *Asano* es él único más comedido en el valor de los regalos.

Kira muestra su disgusto a *Asano*, pero, éste se niega a humillarse ante él. El noble *Kira* no cesa de insultar a *Asano* durante la recepción, hasta que éste, al final termina por perder los nervios y atacar a *Kira* en señal de venganza por las ofensas hacia él y su clan.



Esta acción lo condena a él y a todo su clan. *Asano* se ve forzado a hacerse el *sepuuku* por haber desenvainado su espada dentro de la gran mansión y, el clan *Asano*, deja de existir como tal, convirtiendo a todos los samuráis que lo integraban en *ronins*.

El chambelán del clan asume el mando y decide rendir el castillo en lugar de desperdiciar las vidas de sus samuráis, pero, al tomar esta elección los *ronins* del clan *Asano* son tomados por cobardes y rechazados por otros samuráis. Desarraigados y excluidos de la sociedad, los *ronins*, se dispersan dispuestos a comenzar una nueva vida. Eso es lo que parece.





La segunda parte de la historia es **Nieve**. Narra las verdaderas intenciones de los *ronins* del clan *Asano*. En secreto traman vengarse por la injusta muerte de su *Daimyo* matando a *Kira*. Pero no les será nada fácil ya que el noble *Kira* se ha rodeado de un ejercito de más de 300 guardaespaldas venidos de todo Japón. Intentan pasar desapercibidos dentro de la sociedad feudal de Japón, frecuentando el barrio alegre de Edo, pareciendo relajados y centrados en sus nuevos empleos. Tardan casi cuatro años en planear el asalto, pero finalmente la ocasión para ejecutar su plan de venganza se presenta y, deciden reunir a todos los *ronins* disponibles.

La última parte de la cinta expresa a la perfección cómo los 47 *ronins* que acuden a la cita asedian y asaltan la casa de *Kira* en busca de venganza. La batalla es terrible, pero su superioridad estratégica les dá la victoria sobre el mayor número de guerreros de *Kira*. *Kira* muere a manos de los hombres de *Asano* y, éstos pasean su cabeza atada a una lanza por todo el pueblo, orgullosos de haber logrado al fin su venganza.

Una victoria pírrica, ya que todos deben hacerse el *sepuuku* por haber matado a *Kira*. Pero claro, su honor vuelve a estar restablecido y el nombre del clan *Asano* sería recordado siempre. En definitiva, una historia trágica que nos muestra el espíritu de entrega del pueblo japonés, una muy buena película que a pesar de ser muy larga merece la pena verla más de una vez.



Enrique Herranz

Kimagure Orange Road



Si hay una serie cuyos aficionados han llegado a idolatrar tanto a sus personajes como a su autor esa es *Johnny y sus Amigos* o *Kimagure Orange Road* en la versión original. Y no me refiero sólo a los aficionados españoles, sino también a los japoneses, italianos y, gente de medio mundo. Sí, tan cierto es lo que os digo, no puedo sino intentar explicar qué es lo que tanta gente ha visto en esta serie, que quizá vosotros no habéis podido conocer.

Estamos ante una de las series japonesas que ha tenido mayor éxito en Japón a modo generalizado. Además del manga, también hemos podido disfrutar de su anime, tanto en su versión de serie, como en película, pero, de lo que no hemos podido ni darnos cuenta la mayoría, es de la gran cantidad de medios por los que ha ido pasando esta serie. Se han escrito novelas, se ha hecho merchandising (cantidad interminable) y, su número de ediciones a lo largo del mundo es, como mínimo, de difícil comparación. Quizá *Dragon Bol* podría lograr una repercusión parecida, o actualmente Pokémon, pero, eso sí, con un público notablemente más adulto.

Podemos comenzar hablando de su autor -**Izumi Matsumoto**- como uno de los pocos que al consagrarse no cae en la obra fácil. También es cierto que son pocas las obras de las que hemos tenido conocimiento en España (*Sesame Street,* algún archivo de los *Cómic-On* y poco más).

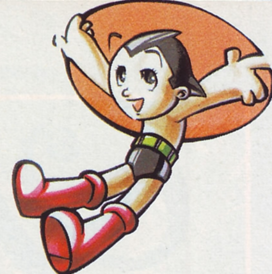
Es por eso que **Matsumoto** puede considerarse como autor cuya importancia se basa en una sola obra de gran éxito. No es difícil imaginar, algún ejemplo que otro, dentro de los autores que conocemos en nuestro país. Quizá sean pocos los que desconozcan su argumento, pero por si acaso, os comento que se trata de una historia narrada en primera persona por un chico cuya familia tiene poderes (volar, ser más fuerte...) Algo que en su vida con los *dems* les ha procurado bastantes problemas. Al comienzo de la serie se están mudando de nuevo por estos... "problemillas". Es entonces cuando parece que las cosas comienzan a estabilizarse, ya que su vida empieza a ser más normal que de costumbre: Johnny (Kyosuke) se echa novia, hace amigos... y aunque puede parecer en un primer momento que el aspecto de los poderes vaya a ser el motor de toda la acción, estamos equivocados, puesto que es entonces cuando coge forma la historia y aparece el triángulo amoroso más controvertido de la historia del manga (con el beneplácito de bateadores -**Touch**- otra obra cumbre de este género).Sobre el dibujo no se puede objetar demasiado, aunque algunos le echen en cara su sen-



cillez. La historia no pretende ser contada con demasiado ornamento, por lo que no creo que fuera necesario mucho más (a pesar de todo, claro está que es un dibujo mucho más simplista que el que pudiera hacer un **Masakazu Katsura**, por ejemplo). Madoka, Kyosuke y Hikaru (Sabrina, Johnny y Rosita en su versión más cañí) han sido y serán unos de los personajes más seguidos por los aficionados, y, finalmente, *Madoka,* una de las chicas más amadas por muchos. Y todo esto sin naves espaciales, fusiles de repetición... Tan sólo con una historia que contar.

Andrés G. Mendoza

KIMAGURE ORANGE ROAD
Año. 1994-1995
Autor. Izumi Matsumoto
28 Números
Precio. 375-395 ptas.
Editorial. Norma Editorial





Dragon Half

En 1997 Planeta de Agostini publicó *Dragón Half* en el novedoso formato de biblioteca manga. Hablamos de la primera parte de la famosa serie de ***Ryusuke Mita***, en concreto de la primera serie de cuatro números que englobaba los dos primeros tomos de la edición japonesa, de esta tronchante serie.

La verdad es que la historia de *Dragón Half* no es una historia con muchas pretensiones, pero sus personajes, llegan a ser tan entrañables que acabas cogiéndoles cariño.

El argumento es bastante simple, **Mink** una mestiza de dragón y humano está locamente enamorada de un cazador de dragones y, cantante a tiempo parcial. Pero claro, al ser un cazador de dragones, eso que **Mink** sea mitad dragón no le gustaría mucho y, ni corta ni perezosa **Mink** decide ir en busca de la poción mágica de **Pido** que la convertirá en humana definitivamente; lo malo, es que la poción está custodiada por el demonio **Azatodeth** prácticamente invencible y conocido por su gran maldad.

En el viaje tras la poción de **Pido** la acompañarán **Rufa,** una elfa, que dice ser maga. Aunque la verdad no suele utilizar con mucho tino y, **Pia,** una joven muchachita, armada con su inseparable armadura.

En su camino se encontrarán con innumerables obstáculos, el más persistente de ellos es **Vena**, la hija del rey **Siva**, que también está enamorada de **Saucer** y hará todo lo posible por impedir que **Mink** cumpla su objetivo. También aparece en estos primeros tomos de la serie, el más carismático de todos los personajes antagónicos que **Mink** encontrará en su cruzada, es él, inimitable **Damaramu**. Este personaje es él más recurrente de toda la serie y, a pesar de ser derrotado una y otra vez por **Mink**, no dejará de cruzarse en su camino. Ya sea por su increíble habilidad de resurrección, como por su infinita confianza en sí mismo, siempre vuelve a enfrentarse a **Mink** con nuevas y mejoradas armas y armaduras.

Otro problema, al cual deberá enfrentarse nuestro trío de heroínas, es a sus propios padres, que al darse cuenta que han desaparecido de casa deciden ir en su busca, para hacerlas regresar a su hogar. Y esto es sólo el comienzo. La historia mejora en cada número. Incluso se puede ver la evolución del dibujo de ***Ryusuke Mita*** a medida que pasan los números.

Pero lo mejor sin duda son los *Super Deformers,* que plagan la serie y se convierten en imprescindibles a partir del primer tomo. Los puntos fuertes de ésta serie son: su humor fresco e inocente y, sus personajes cada cuál más divertido, que hacen que el mediocre argumento y el flojo dibujo de los primeros tomos pase totalmente inadvertido. Si no le dáis una oportunidad a esta serie, cometeréis como diría **Damaramu** "el error de vuestras vidas".



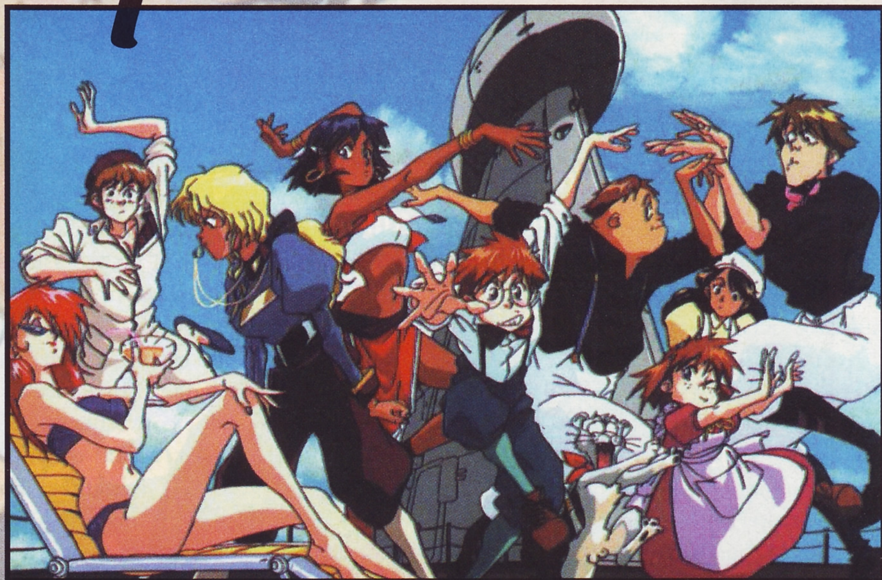
Tormentosos Saludos
Sandstorm



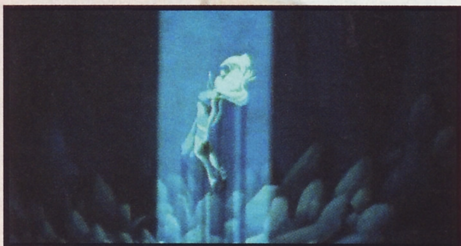
DRAGON HALF
Año. 1997-1999
Autor. Ryusuke Mita
4 Números
Precio. 595 ptas.
Editorial. Planeta de Agostini

Disney Vs Japón



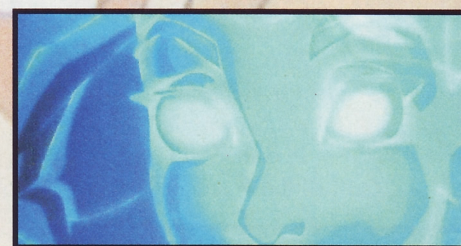


Para muchos es conocida la "tremenda" guerra que está enfrentando durante estos últimos años, a las factorías niponas y la gran productora americana. Al parecer de muchos, la gran empresa, no hace más que copiar los grandes éxitos japoneses; de este modo, consigue una buena recaudación con su proyección (a escala mundial), en una multitud de cines; todo esto acompañado por la distribución de enormes montañas de merchandising.





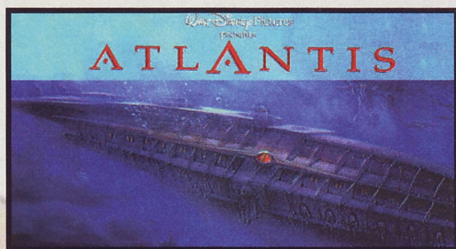




Se formó mucho ruido, cuando en 1995, apareció en las carteleras de nuestro país (la que a mi parecer es una gran joya de la animación) **El rey león.** La mayoría de personas fueron a verla como si fuera una película **Disney** más. Después de verla, hablaron de lo bien que se lo habían pasado, de lo que se habían reído, y por supuesto, de la maravillosa técnica realizada que había pasado delante de sus ojos. Sin embargo, para el aficionado otaku, lo que acababa de ver es una completa herejía; **Disney** no había hecho más que una burda copia de una de las series más míticas y entrañables del gran genio y creador (más o menos) del fenómeno manga, **Osamu Tezuka** ¿Hasta dónde iba a llegar la multinacional americana!? Personalmente opino que los guionistas de **Disney**, pensaron más en *Hamlet* que en **Tezuka** –al menos en el argumento-.







Dentro de aproximadamente medio año, he de suponer que la historia se repetirá con la proyección de Atlantis. Solamente con ver el *trailer*, se puede apreciar el parecido similar que tiene con **Fushigi no umi no Nadia** (El misterio de la piedra azul). Y por supuesto, ya han salido a la luz los primeros gritos y clamores al cielo de los fanáticos y defensores del manga. Para los "anti-disney", cualquier motivo de "parecido razonable", merece un ataque directo a la yugular. Por el contrario, cuando el año pasado pudimos ver **Tarzán**, achacaban que el parecido a la novela original, era absolutamente nulo. Tres cuartos de lo mismo sucedió años atrás con **Hércules**, cuya patada a la mitología clásica fue de lo más épico y dantesco que



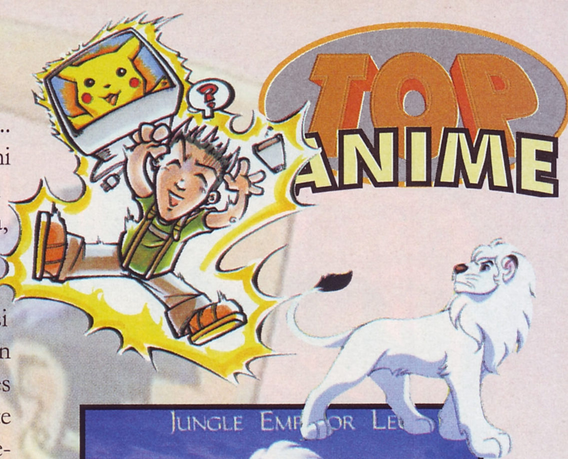
se recuerda. Entonces ¿qué quieren?... Respecto a estas dos películas, bajo mi punto de vista, diré que su principal público (aunque os parezca mentira, fanáticos otakus) son niños de edades comprendidas entre los 6 y los 12 años. A ellos les importa bien poco si Pegaso, transportó a **Hercules**, o bien fue contemporáneo a él; o si los padres de **Tarzán** sobrevivieron al accidente que sufrieron cuando éste era pequeño... Lo único que les interesa realmente es conocerse al dedillo las canciones, y si sacarán toda la gama de muñequitos de la película.

Alguno de los que leáis esto pensaréis que, diga lo que diga, **Disney** copia descaradamente al mercado japonés, pero yo os preguntaré ¿y si a **Disney** le diera por decir lo mismo de los japoneses, ya que podrían alegar que con sus burdas imitaciones, de nombre idéntico, pueden confundir a las abuelas que compran el producto a un precio menos elevado, pensando que compran el original? Porque esas cintas que veis en vídeo, a la vez que se está proyectando la película en los cines, son animación japonesa. ¿Quién fue criado antes por los lobos y creció salvajemente en plena selva, **Mowgly** o **San de Mononoke Hime**? ¿Acaso no es una delicia para nuestros bien acostumbrados ojos, ver escenas tan bellas y llenas de realismo como la de la estampida de **El rey león**? ¿No podemos apreciar dicha película como una visión del clásico de **Tezuka**?

Pienso que en vez de atacar sin escrúpulos a esta productora, cuyo máximo fin es el entretenimiento, las casas que se sienten plagiadas deberían hacer como ellos, en cuanto aparezca algo "parecido" por parte de otras firmas importantes... Un ejemplo bien claro, lo tenéis en el caso del estreno de la magnífica e inigualable, dicho sea de paso, película de **Tim Burton**, **Sleepy Hollow**; basado (y no copiado) en un clásico de la factoría **Disney** de hace más de tres décadas.

Bueno, espero que si os gusta mucho **Fusigi no umi no Nadia**, disfrutéis también con la próxima producción de **Disney**, **Atlantis**; en la que además de los parecidos con *la piedra azul*, cantarán y será (muy a pesar de los *anti-disney*) muy espectacular. Ojalá **Disney** se gastara unos millones más, en sacar más "versiones" de nuestras series favoritas.

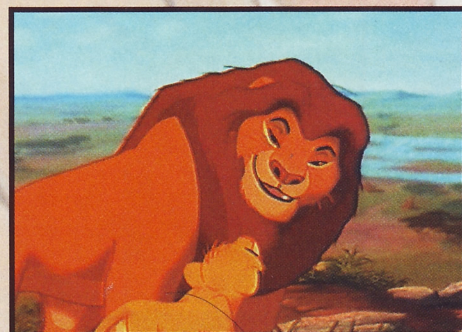
Gabriel Knight













Un pequeño pueblo ha sido tomado por demonios, y los habitantes de éste requieren sus servicios para una vida mejor. Pero cuatro jóvenes se revelan contra los secuaces del inframundo, utilizando sus recién adquiridos poderes místicos, para intentar salvar el día.

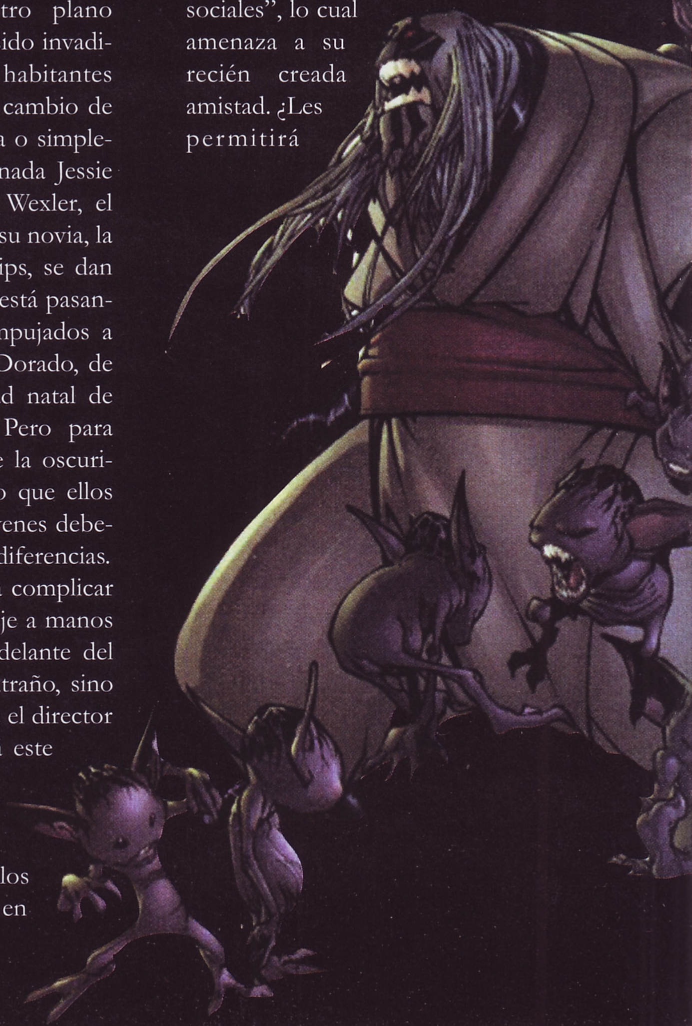


ARGUMENTO

Se ha firmado un pacto entre el alcalde de la ciudad de El Dorado y el señor de Draedrealm (otro plano dimensional). La ciudad ha sido invadida por demonios y los habitantes comercian con sus almas a cambio de una vida mejor, más riqueza o simplemente amor. Sólo la marginada Jessie Santiago, el pedante Mark Wexler, el quarterback Zach Mullins y su novia, la popular y bella Casey Phillips, se dan cuenta de lo que realmente está pasando en su ciudad, y son empujados a descubrir el secreto de El Dorado, de este modo, salvar su ciudad natal de este amenazante destino. Pero para enfrentarse a las fuerzas de la oscuridad, que amenazan todo lo que ellos quieren, nuestros cuatro jóvenes deberán empezar por salvar sus diferencias.

La historia se empieza a complicar con el asesinato del conserje a manos del director del instituto delante del *sheriff*, pero eso no es lo extraño, sino que el propio *sheriff* deja que el director se lleve el cadáver. ¿Tendrá este asusto algo que ver con las misteriosas criaturas vistas cerca de la ciudad?

Mientras esto ocurre los cuatro protagonistas entran en contacto con un aliado secreto que puede ayudarles a descubrir la verdad. Más tarde van a una mina abandonada a investigar, por si acaso es de ahí por donde salen los demonios. Los jóvenes empiezan a hacerse amigos, pero en el instituto siguen mostrándose indiferentes por sus "estatus sociales", lo cual amenaza a su recién creada amistad. ¿Les permitirá



esta situación reparar la grieta para parar la invasión de demonios de Draedrealm? Está claro que Draedalus no se lo permitirá, porque sus planes son agrandar la grieta para que la invasión demoniaca sea total, lo que conlleva matar a los cuatro protagonistas.

CONCLUSIÓN

Bueno, esta vez la serie tiene conceptos "nuevos". Como hemos visto en números anteriores seguimos con el "estilo manga", pero con un apunte, **Humberto Ramos** fue uno de los primeros que empezó a utilizar este "estilo" en todos y cada uno de sus dibujos. El dibujo está cuidado al detalle y es de gran calidad (por supuesto con color infográfico); sin duda, hará las delicias de todos los otakus que quieran aventurarse en el mercado *yankee*.

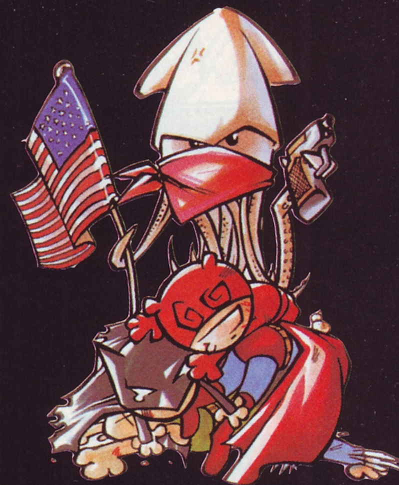
Respecto al guión, podemos decir que la historia, por ahora, está bien llevada; dándole un toque de intriga pero sin dejar de contarte cosas en cada número (no como en cierto manga de "pelopinchos rubitos"). Pero dar con algo verdaderamente original e innovador es bastante difícil, tenemos que tragar con los típicos estudiantes de instituto *yankee* , con el deportista capitán del equipo (que tiene como novia la jefa de animadoras), la marginada o alternativa, como queráis decirlo, y el pedante empollón de turno, que curiosamente se acaba haciendo amigo de todos. No es por criticar, pero esta situación es bastante tópica en películas y series americanas: **The Faculty**, **Buffy**, y si te descuidas hasta **Los Goonies**.

Eso sí, encontramos que la pureza de sus almas les proporcionará la fuerza necesaria para acabar con las fuerzas del mal, ayudados de unos poderes místicos que vete tú a saber que hacen. Lo bueno del guión es que en un cómic no se había visto este tipo de situaciones, exceptuando las adaptaciones de **Buffy** y cosas similares.



Según el H.R. la serie sólo durará 25 números con lo que nos evitaremos tediosas restricciones del mal y sus secuaces. Y siempre aparece un malo todavía peor, al que sólo se lo pueden pulir con el objeto arcano sacado del culo del mundo, etc, etc, etc. Lo que nos convertiría la serie en el tocho de la década y sin aportar nada nuevo. También H.R. comenta que la serie la hace para captar más público, tanto joven como femenino y que no lo hace para vender más, je, je... (mejor me muerdo la lengua que no tenéis la culpa, y para leer burradas no se gasta uno la pasta), eso sí, habla de la amistad entre diferentes clases sociales (dentro de un instituto), claro eso es lo que queremos ver, no te ****.

Bueno exceptuando los comentarios hechos por H.R. (que parecen



sacados de un libro de *márketing* y comunicación para torpes) "la serie mola un puñao". Recapitulemos : Una historia entretenida y que sabes que tiene fin; un dibujo espectacular, acompañado de un color infográfico "del flipar"; y por último, fijo que la sacan en castellano porque esto es lo que vende, que más queréis. Yo os lo recomiendo, y no por ser una fan del señor H.R. Con esto queda dicho todo. "Saludicos Digitales"...

Pablo García López



soy un serial killer

EN OCASIONES ME VEO COMO UN MEDICO...

...CORTANDO AQUÍ Y ALLÁ. HAGO LO POSIBLE POR SALVARLOS, PERO AL FINAL...

...TODOS LOS PACIENTES SE ME MUEREN...

...TAL VEZ...

...TODO SALDRÍA MEJOR...

SI AL MENOS MI EQUIPO AYUDASE UN POCO

Carlos Salgado '01

MOTORMOUTH & CIA

AFTER MATRIX *

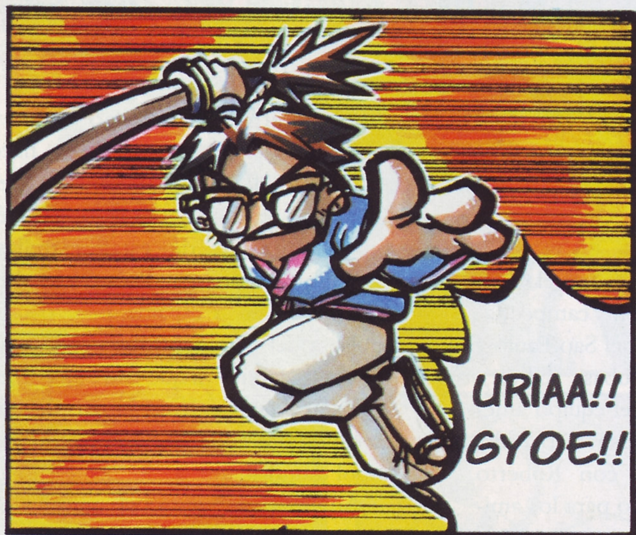
¡YA SÉ KUNG-FU!

2001

redacción

Por J.M. Ken Niimura







PD: A PASARLO BIEN EN JAPÓN, MARC!!

redacción

Por J.M. Ken Niimura











CAPTAIN TSUBASA ROAD TO 2002



Para los japoneses, lo que nosotros conocemos como "el deporte rey", no tenía mucha importancia hasta hace bien poco. Para ellos, antes que el fútbol (el *soccer* como lo denominan ellos) estaban otros deportes que no tienen muchos seguidores en nuestro país como el béisbol o por supuesto el judo. Los aficionados a leer manga o ver anime, estábamos también acostumbrados a ver cómo se nos mostraban los colegios nipones, con sus respectivos equipos de béisbol y de *ping pong* por citar algún ejemplo, pero lo cierto es que el fútbol no aparecía como deporte importante o de muchos seguidores. Sin embargo un japonés al que conoceréis con el nombre de Yoichi Takahashi y del cual se dice que es amante del deporte en general y del fútbol en particular, creó la serie más emblemática de balón incorporado, protagonizada por un muchacho cuyo mejor amigo era el balón, llegando incluso a ser el más grande futbolista del archipiélago oriental y a conquistar Europa en varias ocasiones. Seguro que si intentamos recordar alguna serie de dibujos animados (o de manga, claro está) en la que el fútbol sea importante, nos vendrá a la cabeza sin dudarlo **"Campeones"** (Captain Tsubasa).

Pues bien, como muchos sabréis el año que viene, a los que les guste el fútbol (y a los que no, "desgraciadamente" también) podremos disfrutar de otro mundial más. Pero se celebrará esta vez en Corea y Japón, por lo que tenemos el espectáculo garantizado. Si en algo destaca el *soccer* en Japón es en lo fanáticos que son sus seguidores (y además ahora está de moda...). Con motivo de esta celebración el señor Takahashi ha retomado las aventuras de Tsubasa en una cuarta parte llamada **Captain Tsubasa Road to 2002** en la que la selección nipona intentará ganar la ansiada copa del mundo una vez más. Supongo que, como el que os escribe en este momento, os quedaríais con ganas (si visteis el tomo 18 de **Tsubasa J**) de ver jugar a nuestro Oliver con la camiseta azulgrana (sí, sí, la del Barça) o a Mark Lenders deslumbrar con su tiro del tigre en la *calcio* italiana, liderando a la propia Juventus de Turin...

ARGUMENTO

La historia se desarrolla tras el mundial sub-20 y con la final del campeonato de liga brasileña entre el Sao Paulo y el Palmeiras, cuando Tsubasa (Oliver), todavía formaba parte del equipo americano. Antes de iniciarse el partido, Tsubasa habla con Roberto Hongo (Sediño para los amigos), y le comenta que su sueño ahora es "conquistar" Europa, ya que en ella se encuentran las mejores ligas del mundo (alemana, italiana y por supuesto la española).

Roberto (seleccionador absoluto del combinado brasileño) estaba obsesionado con que el muchacho japonés, al que aconsejó desde niño (su descubrimiento, vamos), adquiriera la nacionalidad brasileña y defendiera los colores amarillo y azul de la selección portando el número 10 a la espalda. Le comenta que este número ha sido llevado en la selección, por grandes figuras del fútbol internacional como Pelé y Rivaldo (sí, sí, el "crack" hasta hace poco del F.C Barcelona, también aparece en el manga...) y ahora le tocaría a él tomar el relevo de estas estrellas. Tsubasa le reafirma a Roberto que él llevará el 10 en la espalda, pero con la camiseta del país que le vió crecer, es decir la de Japón, ya que entre sus objetivos se encuentra, hacer al país del sol naciente un grande (si no el mejor) del fútbol mundial.

Ante tal respuesta, el entrenador brasileño quema la camiseta del número 10 brasileña, dando a conocer que si el más grande jugador de todos los tiempos no la lleva, nadie lo hará; Ya que ni él ni nadie podría cambiar los sueños del muchacho japonés, y Roberto lo sabía.

Durante el *World Youth* (Campeonato Mundial sub-20, la tercera parte de la serie) recordaremos que Tsubasa en la final Japón contra Brasil, encontró un rival (además del magnífico Carlos Santana) de características muy similares a las de él. Aunque el sueño de este personaje también era jugar en Europa (llega a engrosar las filas del Real Madrid, siguiendo de este modo siendo

rival hasta la muerte de Tsubasa); es gracias a la labia y a la bondad de nuestro protagonista, quien al final en el próximo mundial llevaría la ansiada camiseta del numero 10 brasileña.

Tsubasa entonces, al alzarse con la liga brasileña capitaneando al Sao Paulo, se despide de la afición y de sus seguidores, prometiéndoles volver a encontrarse con ellos en el próximo mundial de Japon 2002, quitándose la camiseta y mostrando otra que llevaba debajo con el rótulo “ROAD TO 2002”. Después de esto se casaría con Sanae (Patty) en una imagen que recordaréis en el tomo 18 de la tercera parte, en la que Tsubasa junto con su mejor amigo (el balón) se declara a Sanae dándole un anillo. Tras el triunfo del *World Youth*, se iría al fin a Europa, como muchos de sus compañeros, y ficharía entonces por el (para muchos) mejor club del mundo: el Fútbol Club Barcelona. Muchos éxitos le siguieron en su carrera futbolística...

Después de esto, la historia se centra en los prolegómenos del mundial de Japón (y Corea) del 2002, y de cómo Tsubasa intenta reunirse con todos sus compañeros de equipo, quienes al igual que él se habían zambullido en la aventura Europea.

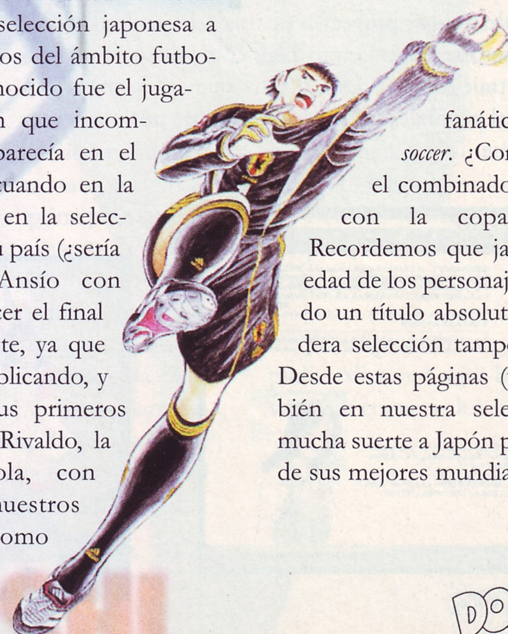
Su primera parada será en Alemania, en Munich, donde recordaréis que jugaba desde hace mucho tiempo, el imbatible portero Genzo Wakabayashi (Benji Price). Con él, recuerda la gran final de la Champion Leage, entre el Barcelona y el Bayern Munich, ganando el equipo catalán la ansiada copa (¿os imagináis seguidores del Barça, que Tsubasa, os consiguiera la ansiada segunda copa de Europea? he, he...). Luego se encontrará con Kojiro Hyuga (Lenders) y Aoi Shingo (Terry) en la Calcio italiana, y recordarán también éxitos pasados... y así hasta conseguir reunirse con el equipo nacional de Japón y comenzar el mundial.



Esta vez, el equipo de Japón, además de contar con muchas estrellas



de ámbito mundial, cuenta con la ventaja de jugar en casa. Yo me pregunto: ¿Si fuera de su nación, ya eran prácticamente imbatibles, qué pasará ahora?, ¿“Machacarán” con facilidad a todos sus adversarios? La verdad es que Captain Tsubasa es una serie que sin duda, ha ganado (como otras muchas) atractivo gráfico a lo largo de los años, y ha ido incluyendo entre los rivales de Tsubasa y de la selección japonesa a jugadores conocidos del ámbito futbolístico. El más conocido fue el jugador sueco Larson que incomprensiblemente aparecía en el mundial juvenil, cuando en la realidad desfilaba en la selección absoluta de su país (¿sería su hermano?). Ansío con impaciencia conocer el final de esta cuarta parte, ya que todavía se está publicando, y saber si ya en sus primeros tomos, aparecerá Rivaldo, la selección española, con algunos de nuestros “cracks como Mendieta, Alfonso o Raúl. Estaría bien ver un enfrentamiento de estos tres contra Tsubasa, Kojiro y Misaki (Tom Baker), ¿no creéis?

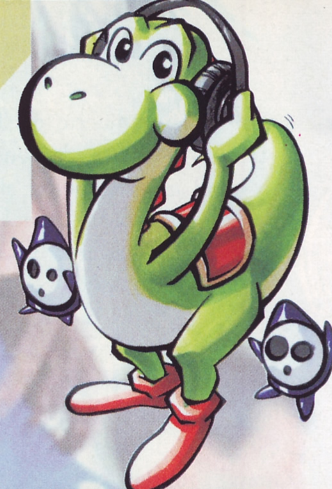


Como apreciación global de **Captain Tsubasa Road to 2002**, diré que es sin duda, la más espectacular y realista que se ha hecho hasta el momento, con la inclusión de jugadores reales entre las selecciones más famosas de nuestro planeta. Yoichi Takahashi ha sabido aprovechar el momento y hacer reaparecer a Tsubasa en el momento que seguramente los japoneses se volveran más locos y fanáticos con esto del *soccer*. ¿Conseguirá esta vez el combinado japonés hacerse con la copa del mundo? Recordemos que jamás (debido a la edad de los personajes) han conseguido un título absoluto y que la verdadera selección tampoco lo ha hecho. Desde estas páginas (y pensando también en nuestra selección) le deseo mucha suerte a Japón para que haga uno de sus mejores mundiales... ¡Ale Japón!

Gabriel Knight

YOICHI TAKAHASHI

OTAKU WEBS



El tema de este mes es de los más divertidos que hemos tenido en esta sección, se trata del cosplay una afición japonesa que pasa de ser un mero hobby a ser una forma de vida en el país nipón. Pues este mes veremos las páginas más esenciales para comprender mejor esta locura japonesa que tiene millones de adeptos y no sólo en Japón.

Tokyo Cosplay Zone

http://www.tk.airnet.ne.jp/black/cp/index-e.html

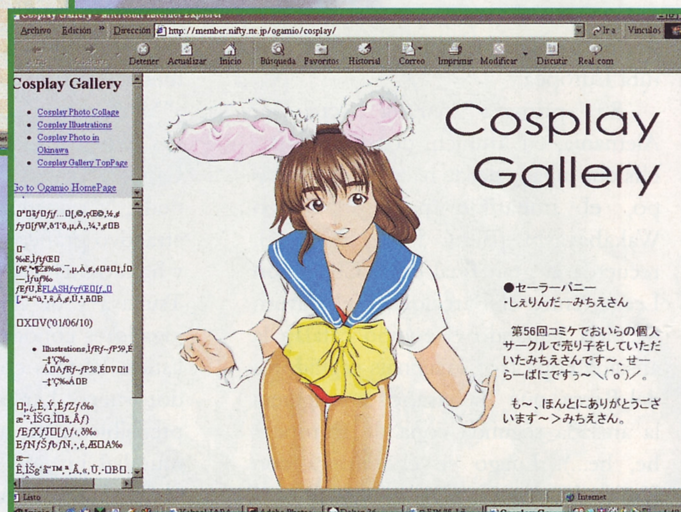
Esta página es un nexo para varias webs de cosplay. En ella se integran varias páginas de aficionados deseosos de enseñar sus fotos. Además tiene una sección muy interesante con fotografías de grupos de cosplayers.

Es la mejor página para empezar a conocer el mundo del cosplay. Es para empezar y no acabar....así que paciencia.





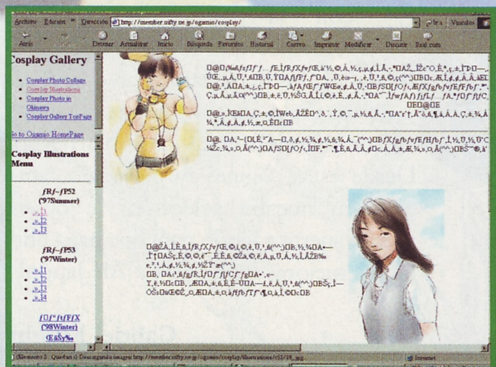




Cosplay Gallery

http://member.nifty.ne.jp/ogamio/cosplay/

Lo mejor de esta página no es su extensa galería, sino una sección con dibujos de futuros proyectos de trajes. El estilo de dibujo es algo tosco, pero representa muy bien como el autor pretende que quede el traje al final. Una página que se desmarca un poco de la habitual página cosplay y precisamente por eso merece la pena reseñarse.







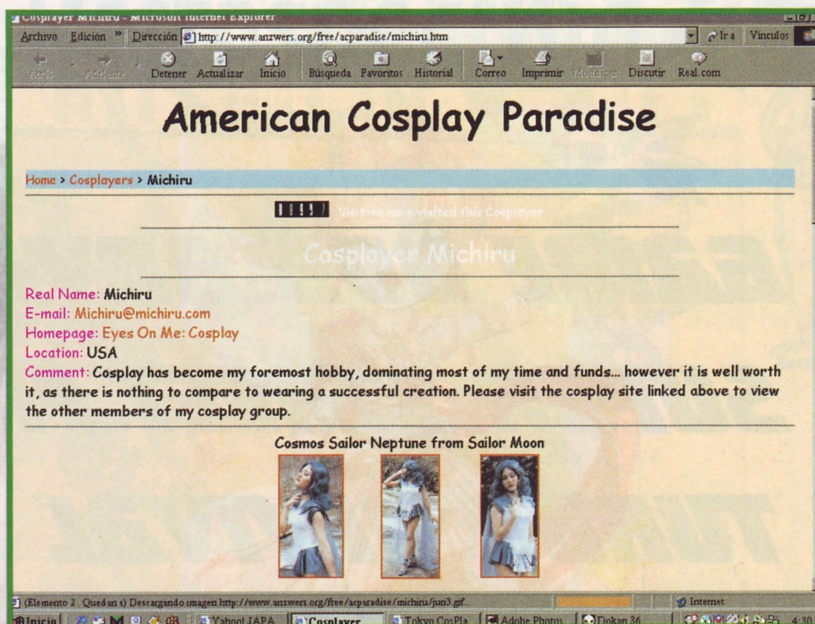


American Cosplay Paradise

http://www.anzwers.org/free/acparadise/michiru.htm

No sólo los Japoneses hacen cosplay, así que os mostramos esta pagina para atestiguarlo. Posiblemente sea más modesta que las japonesas pero claro, en Estados Unidos no suelen hacerse concursos de cosplay cada dos por tres.



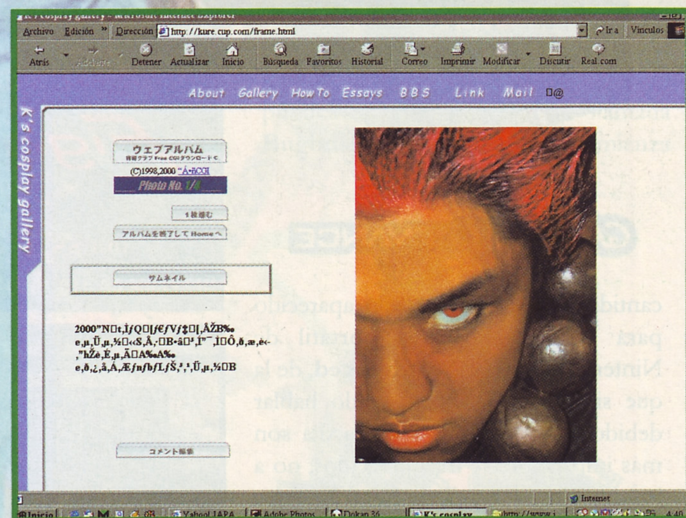




K's cosplay

http://kure.cup.com/top.html

Es la página principal de una chica que pretende llegar a ser modelo como muchas otras a través del cosplay. Para ello ha creado su propia página web, donde aparece en diferentes convenciones con diferentes disfraces, intentando llamar la atención de algún cazatalentos que le haga saltar a las portadas de las revista de moda japonesa.



St Cosplay

http://www.ne.jp/asahi/akiko/mmm/cosplay/costop.html

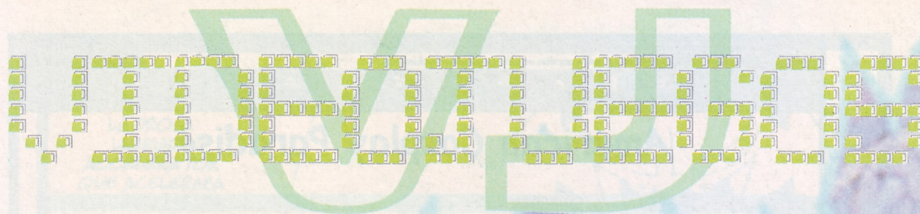
Como veis, incluso hay páginas dedicadas a los cosplayers de una determinada serie de animación. Como es en este caso Street Figther, las chicas que hacen de Chunli es clavadita al personaje del videojuego.

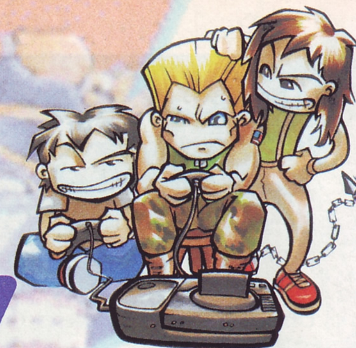












GAME BOY ADVANCED SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO REVIVAL

Durante el pasado **E3** se pudieron ver, como podréis figurar a estas alturas, juegos impresionantes de las cada vez más poderosas y diversas plataformas (X-BOX, Game Cube y por supuesto la Playstation 2).

Sin embargo lo que más me ha llamado la atención es sin duda la gran



cantidad de juegos que han aparecido para la nueva consola portátil de Nintendo: **Game Boy Advanced**, de la que sin duda, ya habréis oído hablar debido a que sus juegos cada día son más impactantes y más parecidos, no a los de las consolas de 16 bits, sino a las de 32 bits... ¡y es portátil!

Lo más destacado que se pudo presenciar allí fue: por parte de Sega, se presentó *Sonic the hedgehog advanced* (la mascotilla de Sega, ahora en Nintendo... vayamos acostumbrando) y *Advanced Columns* (¿os acordáis de esta "joya" de la Megadrive?).

Por el lado de Nintendo, aparecieron dos cuartas partes que hicieron ya un hito en la hermanita pequeña Game Boy (*Metroid IV* y *Wario 4*).

Activision también pegó fuerte con la conversión de su clásico *Bomberman* (ahora *Bomberman Tournament*) y con la vuelta a las portátiles de *Spiderman* y los *X-Men*. Sin embargo si alguien me sorprendió con sus novedades fue la genial para muchos, Capcom, quien ha vuelto a quitarle el polvo a dos grandes clásicos, el ***Final Fight One*** y el ***Super Street Fighter 2 Turbo* Revival** (que comentaré a continuación).



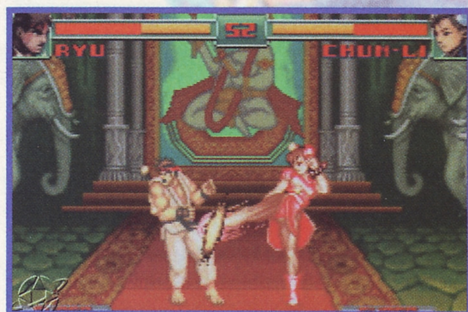


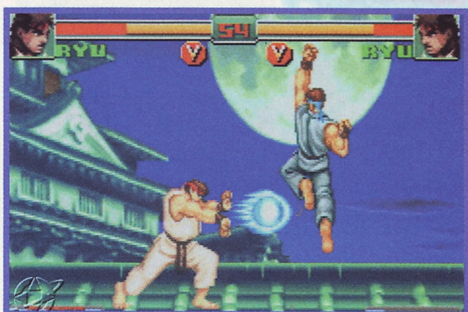




SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO REVIVAL

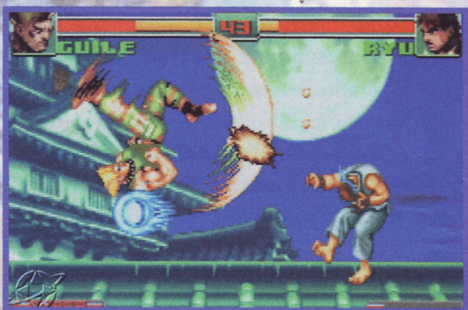
A primera vista parece increíble. ¿Cómo puede parecerse tanto a la recreativa? Tenemos ante nosotros una versión mejorada gráficamente del ya clásico **Super Street Fighter 2 Turbo**. Y digo mejorada puesto que si bien los personajes son idénticos a los de la placa (bueno, puede que le falten *sprites* de movimiento, o algún detalle, pero por ser una consola portátil se lo perdonamos), los escenarios (algunos) aparecen redibujados haciéndolos menos bruscos que antes: Echad un ojo si no, al escenario de **Ryu** por ejemplo, que nos recuerda más a uno de las versiones Alpha, que al propio que lo hizo famoso en el mundo entero. Otro de los escenarios que os llamará la atención es el del coronel **Guile,** quien ha abandonado a su compañeros del ejercito, y también a su famoso F-18 que lo acompañaba en las primeras versiones; ahora aparece luchando en un Harrier flotante. Esto se debe a que se han querido eliminar los excesivos movimientos de los *backgrounds*, para que de este modo, la fluidez de los luchadores sea mayor (esto es lo importante, ¿no?). Siguiendo con los escenarios, hay que decir que, para los que pensabais que la **Game Boy Advanced**, no podría con un juego de estas características, ha conseguido





incluso, incorporar el *scroll parallax* que no incluyó siquiera la primera versión de la **Super Nes**.

Si sois bien aficionados a la saga Street Fighter, conoceréis de sobras a los personajes que os encontraréis en el cartucho: los 12 de siempre, junto con los cuatro jinetes que sin frío ni calor pasaron por sus dos últimas versiones: Thunder Hawk, Feilong, Dee Jay y Cammy (bueno, la luchadora de Inglaterra sí que le sacó partido a su inclusión). Queda la duda, de si se podrá jugar con o contra Akuma en esta versión portátil. Esperemos que sí, porque capacidad, visto lo visto, no le falta.





Sin embargo aficionados al género, no todo iba a ser bueno, y al ser la **GBA**, una consola portátil (más pequeña que la **Game Gear** y más grande que la **Game Boy**) se nos presenta el mismo problema que cuando jugasteis, si lo hicisteis a la magnífica conversión para **Game Boy Color** del **Street Fighter Alpha**, donde con solamente 2 botones debíamos calibrar nuestras pulsaciones, dependiendo de si queríamos hacer un puño (o patada) fuerte o una débil. ¿Sabéis a lo que me refiero no? Si hacéis un repaso a vuestras mentes, y os acordáis de algún juego de consola "grande" por denominarla de alguna manera, os vendrá a la cabeza el **World Heroes**, el cual en su versión de **Super Nintendo**, nos daba la opción de poder elegir entre el modo original (de los dos -o tres- botones) o el clásico de los cuatro, una para cada función. Pues bien, **GBA**, no nos da esta opción y deberemos acostumbrarnos, sin que esto le haga perder un ápice de jugabilidad.

Por otra parte, hay rumores por ahí, que cuentan que nuestro representante **Vega** (**Balrog** en *nihongo*), no aparecerá en esta versión. Esperamos que se equivoquen...

Otro "fallo" es la situación de los luchadores en pantalla. Aunque bien es cierto, que para quejarse de esto hace falta ser muy exigente, ya que repito, es una portátil. Al carecer de sombra, parece como si flotaran en algunos movimientos (como cuando agarra Ken a sus adversarios) pero ya digo que esto no se nota...

Tenemos pues ante nuestros ojos un juego que seguramente hará las delicias de los aficionados al Street Fighter en general y también a los de los juegos de lucha. Ya que hasta la fecha y en portátil, sólo habían podido disfrutar de modestas conversiones de SFs y KOFs y de mediocridades como los Mortal Kombats (los de GB).







Super Street Fighter 2 Turbo Revival, saldrá a la venta en agosto en los Estados Unidos.

Gabriel Knight

SMAP

Buenas a todos. Me llamo Evelyne, y esta vez voy a ser yo quien os hable de un grupo que está entre mis favoritos. Ya que Pako se negó hacer un artículo sobre ellos, dije: "pos ya lo hago yo".

Este mes toca hablar de **Smap**, uno de los grupos más famosos y duraderos de Japón.

Este grupo se formó en abril de 1988 por la compañía *Johnny's* (una escuela de *idols*), cuando ellos tan sólo tenían entre 11 y 15 años. Está formado por Nakai Masahiro(18-8-1972), Kimura Takuya (13-11-1972), Inagaki Goro (8-12-1973), Kusanagi Tsuyoshi (9-7-1974), Katori Shingo (31-1-1977) y Mori Katsuyuki (19-2-1974), pero este último dejó el grupo el 31 de mayo de 1996 para empezar su carrera como piloto de automóviles de competición.

El tipo de música que hacen es *pop*, aunque a veces meten un poco de *rap*, normalmente cantado por Shingo, el rapero del grupo.

En **Smap** cada uno interpreta su papel, Nakai es el líder, Takuya es el guaperas, Tsuyoshi el buenazo, Goro el callado y Shingo el alocado.

Aunque es un grupo de cantantes, no es que destaquen por sus canciones, ya que suelen parecerse mucho entre ellas, pero ellos resaltan por el espectáculo en sus actuaciones. En sus conciertos, a parte de los bailes con piruetas incluidas, añaden *sketchs* cómicos con los personajes de su programa de televisión, estas actuaciones hacen de **Smap** un grupo realmente especial.

Empezaron con la aparición en el programa "Itsumi, Koto-chan no Watto atsumare", en 1989. El 1 de enero de 1991 estrenan su primer concierto en el Tokio Budoukan, donde tuvieron mucho éxito. Entre agosto y septiembre de 1991 empezaron sus actuaciones de teatro dando vida a personajes de manga, como "Saint Seiya" y "Dragon Quest" en 1992. Su primer álbum salió al mercado el 9 de septiembre de 1991, llamado "Can't stop -Loving-". En 1994 rodaron la película en imagen real de "Shoot", y en agosto de 1995 presentaron el *telemaratón* "Ai wa chikyuu wo sukuu" (el amor salva a la Tierra).

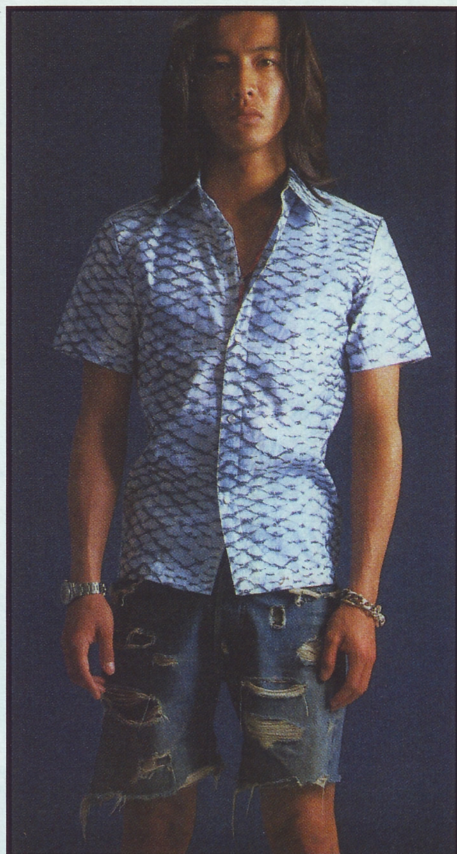
Poco a poco la fama fue creciendo, ahora tienen varios programas de radio (uno propio en una de las cadenas con más audiencia) y aparecen a menudo en otros programas, como "Waratte iitomo" de Tamori san. Su programa se llama "Smap x Smap" y lo emiten los lunes de 22:00 a 22:54 en la Fuji TV. Se compone de cuatro partes, Bistro Smap, donde tienen que competir entre ellos cocinando el plato que les pida el artista invitado, que suele ser mujer, ya que el premio es un beso en la mejilla al equipo ganador. Le siguen unos *sketchs* cómicos, una canción en karaoke y finalmente acaba con un entrevista entre ellos o a un artista invitado.

Por separado han actuado también en muchas series, películas y anuncios. Actualmente Nakai protagoniza una serie romántica llamada "Shiroi Kami", años atrás Takuya protagonizó dos series que lo llevaron al estrellato, "Long vacation" y " Gift". Actualmente hace otra que también tiene mucho éxito, "Beautiful life".

Todos salen en diferentes anuncios de televisión. Nakai hace uno de gotas para lentes "Z-V", y otro de conexión ISDN para Internet. Takuya destaca por ser el primer japonés en hacer uno de Levi's. También promociona bebidas y lápiz de labios ("T'estimo"), entre otros. Goro anuncia cámaras de Fuji, Tsuyoshi productos de cocina y Shingo ordenadores IBM. También salían juntos en uno de la compañía telefónica NTT y otro de chicles de varios sabores.

Pero el que realmente ha tenido éxito en el año 2000 ha sido Katori Shingo. El joven de **Smap** ha sido la estrella. Tiene un programa propio que





se emite cada mañana a las 7, y se llama "Shingo Mama".

Con la experiencia adquirida en Bistro Smap, aparece por sorpresa en casa de una familia, por la mañana bien temprano, para dar un respiro a la madre de la familia, ya que es la que madruga para preparar el desayuno, despedirse de su marido y acompañar a sus hijos al colegio. Shingo Mama se encarga de todo, hasta se despide de los maridos con un beso en la mejilla, siempre con un toque de humor. Este programa ha tenido mucho éxito, incluso emitieron algunas imágenes en las noticias.

En agosto del 2000 se editó el single "Shingo Mama no Oha Rock" (El rock de los buenos días de Shingo Mama). En el videoclip de esta canción aparece mucha gente famosa, pero el que más resalta es sin duda, James Brown (geroppppppaaaaaa).

Hasta la fecha han editado 17 álbumes, 32 singles y 10 vídeos, entre otros productos de *merchandising*.



Pako: Bueno, ya que Eve terminó con lo suyo, voy hablar de un tema relacionado con **Smap**, se trata de la escuela de "Johnny's".

La escuela donde se formó este grupo es de una gran tradición en el panorama musical, antes de crearse el grupo **Smap,** los componentes solían acompañar a los grupos de este estilo más famosos de los años 80, como Shonen tai, Hikaru genji, entre otros. Estos grupos siempre actuaban con chicos jóvenes de esta escuela que completaban la coreografía del tema que interpretaban. Al igual que Hikaru genji o Shonen tai contaban con la participación de estos chicos jóvenes, entre los cuales estaban los miembros de **Smap**, años más tarde, cuando el grupo **Smap** ya estaba en marcha como tal, era otra generación de chicos jóvenes que acompañaban a **Smap** en la coreografía, chicos que luego han formado sus grupos como V6 o Kinki kids.

Y después junto a V6 o Kinki Kids, han aparecido otros chicos que ahora forman nuevos grupos como Arashi o Johnny's Jr; por ejemplo. Está claro que ésta escuela tiene una cadena constante de artistas que siempre se va renovando, y que mantienen este estilo de artistas que se caracterizan por su versatilidad en diferentes campos, pueden compaginar trabajos como cantante, músico, actor en series o películas, haciendo anuncios o simplemente como bailarín. En otra ocasión ya hablaremos más detalladamente de alguno de estos grupos.

Pues esto es todo por este mes, nos vemos el mes siguiente con más cosas que comentar. SAYONARAAA!!

Pako

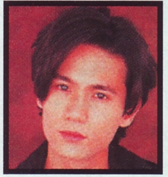
TAKUYA KIMURA
Fecha de nacimiento: 13 Noviembre 1972
Lugar: Tokio
Horóscopo : Escorpión
Grupo sanguíneo: O
Altura: 176 cm.
Peso: 57 kgs.
Medidas: 94-68-91







MASAHIRO NAKAI
Fecha de nacimiento:
18 Agosto 1972
Lugar : Kanagawaken
Horóscopo: Leo
Grupo sanguíneo: A
Altura : 165 cm.
Peso : 54 kgs.
Medidas: 86-72-86



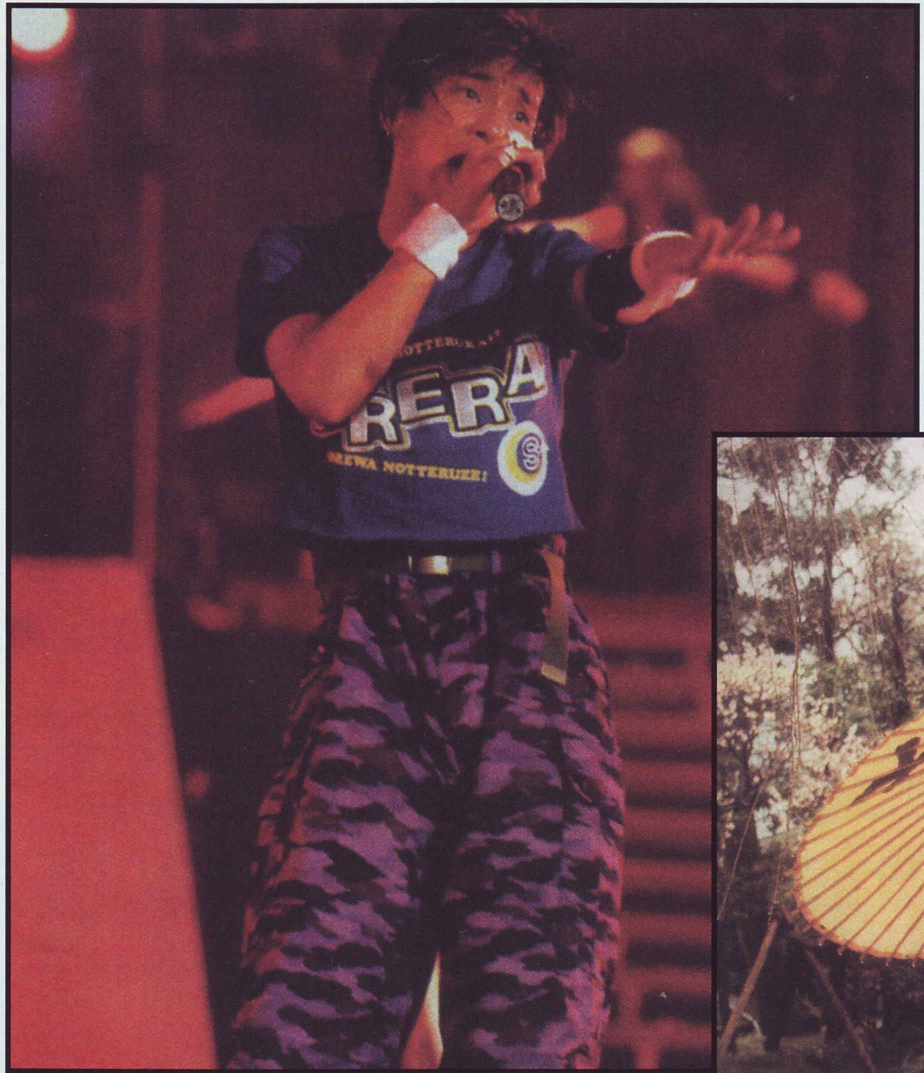
TSUYOSHI KUSANAGI
Fecha de nacimiento:
9 Julio 1974
Lugar: Saitamaken
Horóscopo: Cáncer
Grupo sanguíneo: A
Altura: 170 cm.
Peso : 55 kgs.
Medidas: 86-74-92



GORO INAGAKI
Fecha de nacimiento:
8 Diciembre 1973
Lugar : Tokio
Horóscopo: Sagitario
Grupo sanguíneo: O
Altura : 176 cm.
Peso : 52 kgs.
Medidas: 88-70-91

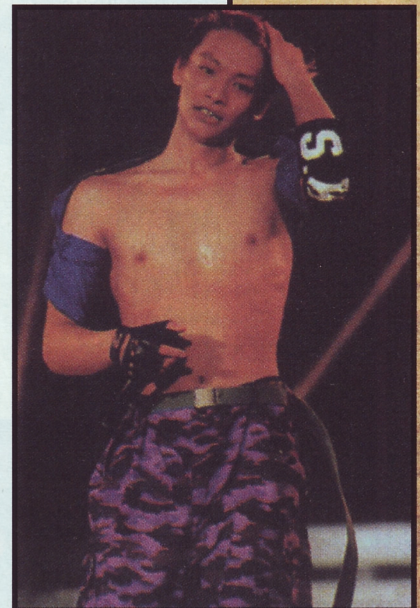
KATORI SHINGO
Fecha de nacimiento:
31 Enero 1977
Lugar : Kanagawaken
Horóscopo : Acuario
Grupo sanguíneo: A
Altura : 183 cm.
Peso : 71 kgs.
Medidas : 96-76-94

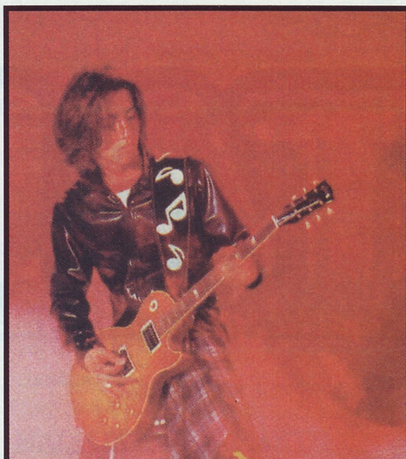
VÍDEOS
1-Hop Smap Jump 21-9-1991 VIVL-55
2-1992.1 SMAP 1 st Live (Yattekimashita o!!!) Concert), 14-3-1992 VIVL-71
3-Original Story- Kokoro no tabi 9-9-1992 VIVL-88
4-SMAP vídeo Hajimete no natsu 1-9-1993 VIVL-104
5-Sexy Six Show 11-11-1994 VIVL-134
6-SMAP 007 Movies- Summer minna atsumare party 16-12-1995 VIVL-1655
7-SMAP 010 Ten 9-12-1996 VIVL-197
8-1997 SMAP live 17-12-1997 VIVL-213
9-Smap Live Amigos! 24-12-1998 VIVL-232
10-Live Birdman 22-12-1999 VIVL-246

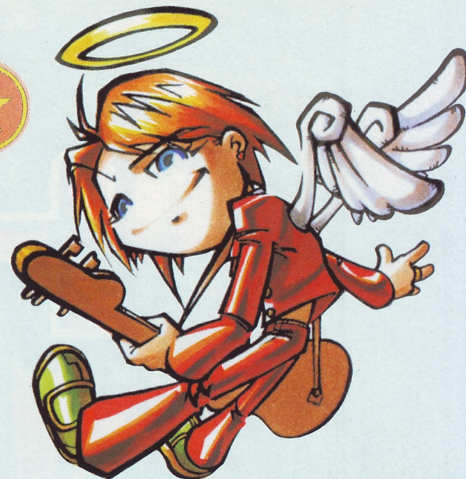




SINGLES
01 Sep 1991 Can't Stop! -Loving- c/w Smap Medley
02 Dec 1991 Seigino Mikatawa Ateninaranai c/w Kiss of Fire
03 Mar 1992 Kokorono Kagami c/w Zig Zag Backstreet
04 Jul 1992 Makeruna Baby! ~Never Give Up~ c/w Best Friend
05 Oct 1992 Smile Hakase Oto-Ranger c/w Kimino Iroga ??sa
06 Nov 1992 Egaono Genki c/w Burabura Sasete
07 Dec 1992 Yukiga Futtekita c/w Hyakumanno Kotoba
08 Mar 1993 Zuutto Wasurenai c/w Kimiwo Hohoemini Kaete
09 Jun 1993 Hajimeteno Natsu









c/w Korekara Umini Ikouyo
10 Sep 1993 Kimiwa Kimidayo
c/w Doushitemo Kimigaii
11 Nov 1993 $10
c/w Hanashiwo Shiteitakute
12 Jan 1994 Kimiromoi
c/w Wasurenaideyo
13 Mar 1994 Hey Hey Ookini Maidouari! c/w Nakitai Kimochi
14 Jun 1994 Original Smile
c/w Major
15 Sep 1994 Gambarimashou
c/w Kimito Bokuno Rokkagetsu
16 Dec 1994 Tabun Alright
c/w Bokuno Jitenshano Ushironi Norinayo
17 Mar 1995 Kansha Shitte
c/w Aokeba Tootoshi
18 Jun 1995 Shiyouyo
c/w Let's Go To Shumatsu Heaven
19 Sep 1995 Donna Iikoto
c/w Naite Goran
20 Nov 1995 Oretachini Asuwa Aru
c/w Konomachide Imamo Kimiwa
21 Feb 1996 Munasawagi wo Tanomu
c/w Mattakumou
22 May 1996 Hadakano Ohsama
c/w Isogaba Maware
23 Jul 1996 Aoi Inazuma
c/w Manatsuno Yoruwa Furimuitewa Damenanosa
24 Nov 1996 Shake
c/w Damatte Orenitsuite Koi
25 Feb 1997 Dynamite
c/w Fool On A Hill
26 May 1997 Serori c/w Maaiika
27 Sep 1997 Peace c/w Stress
28 Jan 1998 Yozorano Mukou
c/w Ringo Juice
29 May 1998 Taisetsu
c/w Koi no Katachi
30 Jun 1999 Fly c/w End of time
31 Feb 2000 Let it be
32 Aug 2000 Lion heart
33 Aug 2000 Shingo mama no Oha Rock (Katori Shingo)

ÁLBUMES

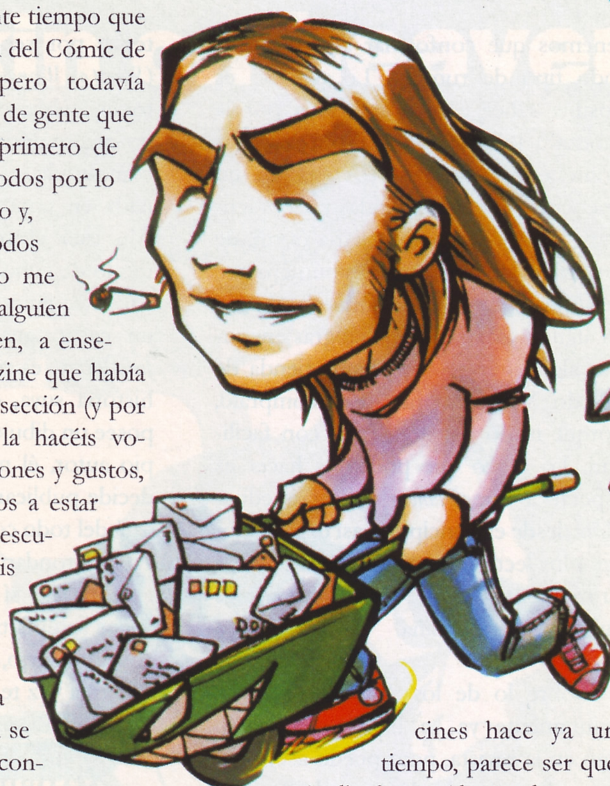
1 SMAP001 1992.1.1 VICL-263
2 SMAP002 1992.8.26 VICL-333
3 SMAP003 1993.1.1 VICL-369
4 SMAP004 1993.7.7 VICL-416
5 SMAP005 1994.2.2 VICL-501



6 SMAP006 SEXY SIX 1994.7.7 VICL-540
7 SMAP COOL 1995.1.1 VICL-631
8 SMAP007 Gold Singer 1995.7.7 VICL-671
9 SMAP BOO Remix 1995.11.22 VICL-5317
10 SMAP008 TACOMAX 1996.3.3 VICL-745
11 SMAP009 1996.8.12 VICL-800
12 WOOL 1997.3.26 VICL-40212 3
13 SMAP011 1997.8.6 VICL-60052
14 SMAP012 VIVA AMIGOS! 1998.6.18 VICL-60196
15 la festa 1998.8.26 VICL-60280
16 SMAP013 BIRDMAN 1999.7.14 VICL-60450
17 Smap/SMAP014 2000.10.14 VICL-60667
18 Smap Vest 2001.3.23 VICL-60726



Hace ya bastante tiempo que pasó el Salón del Cómic de Barcelona, pero todavía recibo cartas de gente que conocí en el Salón. Lo primero de todo es dar las gracias a todos por lo bien que me habéis tratado y, lo segundo, es decir a todos que en ningún momento me molestó que se acercara alguien a preguntarme algo, o bien, a enseñarme alguna serie o fanzine que había hecho. Al contrario. Esta sección (y por ende, la revista entera) la hacéis vosotros con vuestras opiniones y gustos, por lo que siempre vamos a estar aquí para, por lo menos, escuchar lo que nos queráis contar o pedir. Entre otras cosas, es una de las razones por las que en ningún momento me va a molestar que en un Salón se acerque alguien, todo lo contrario, puesto que me encanta este trabajo y lo que se refiere a comunicación con el lector todavía más. Es más, como llevo diciendo toda la vida a la hora de escribir, se me dá mucho mejor la palabra hablada que la escrita, y por eso, en ocasiones preferiría poder hablar directamente con vosotros. De todos modos, según parece, empiezo a cogerle el gustillo a esto del "*soniquete*" del teclado...



Bueno... dejémonos de cháchara, y vayamos con vuestras cartas

Andrés G. Mendoza

MARTA BLAY (BARCELONA)

Me pregunta por los próximos lanzamientos de manga en España (Utena, Blame, Bronze...) y sus fechas. Sobre los dos primeros ya te habrás dado cuenta que tu carta llegó con un poco de retraso a mi mesa, porque ya las tienes hace meses en las tiendas, pero respecto al último, según lo que se oye, es posible que salga para septiembre-octubre, es decir, que quizá hagan coincidir su salida con el Salón del Manga de Barcelona.

Por otro lado, la película **The Ring**, que sin pena ni gloria pasó por nuestros cines hace ya un tiempo, parece ser que será editada en vídeo tarde o temprano, lo que no sabemos todavía es la fecha, aunque podemos asegurarte que en menos de año y medio aparecerá por los videoclubs sin previo aviso. Lo que no es tan posible, es que el resto de las películas vayan a verse en la pantalla grande, y posiblemente sigan el mismo camino, "al videoclub de puntillas".

También quiere cartearse con gente a la que le guste el manga y los videojuegos, euhmm... creo que de eso no hay en esta revista... Bueno, tenéis su dirección en el Otaku Adress.

MANEL (SEVILLA)

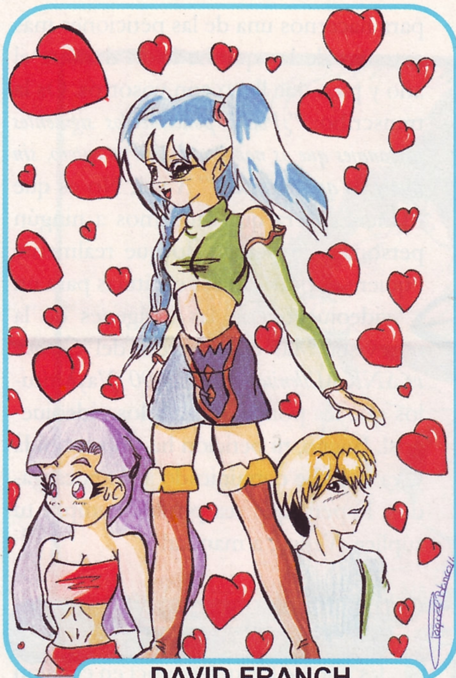
Desde Hispalis nos escribe Manuel para hacernos una de las peticiones más extrañas de las que he leído durante el año y pico que llevo con vosotros. Os la transcribo: *"¿Podéis ponerme los siguientes personajes que os nombro de cuerpo entero, sin imágenes que les tapen?"* A ver, No es que Manuel quiera que saquemos a ningún personaje en pelotas, lo que realmente quiere es poder hacer carátulas para un videojuego con las imágenes de la revista. Más en concreto del *Capcom vs SNK Millenium Fight 2000* ¡Vaya títulos que les ponen ahora a los videojuegos!. Bueno, tu petición ha sido recibida y, ya se lo he comunicado a los encargados. Espero que sea posible cumplir tu súplica ¡Venga, a mandar!

CHIBI-KUN (CASTELLÓN)

Es uno de los que conocí en el Salón pasado, y me manda las fotos para que lo vea. No te preocupes, que ya sé quién eres (No creas que esto del Mailbox me hace tan famoso que ya no recuerdo a la gente que conozco...). Me cuenta todas sus peripecias por Barcelona, puesto que tuvo que ir hasta el Salón en tren sin conocer nada de Barcelona. Me alegro un montón de que al final consiguieras volver en el tren correcto.


KIRA&SUNNY

El amigote también nos escribe para elogiar la gran labor que está haciendo (o quieren hacer) la gente de Mangaline y, lo cierto es que tienes toda la razón del mundo en apostar por ellos, puesto que están en un momento crucial de su existencia y si vosotros, los lectores, no apostáis por ellos, las



DAVID FRANCH

cosas no tendrán posibilidad de continuación. Como píldora, puedo decir que Gatsu el Guerrero negro (*Berserk*, en su versión original) está entre los proyectos de esta editorial, por lo que sí pueden comenzar a publicar con cierta regularidad, podría ser una muy buena oportunidad para relanzar una vez más el manga en España.

Muchas gracias por las fotos y los dibujos, y no te importe acercarte en el Salón del Manga a nuestro *stand* (Sí, en el del Manga vamos a tener un *stand*... con bastantes sorpresas), que para eso estamos.

GONZALO PECES (TOLEDO)

Lo cierto es que "*Alita, ángel de combate*" (*Gunmm* en el original) ya acabó como historia, incluso en su publicación en España llegó al final de lo dibujado por *Kishiro*. No es imposible que su autor vuelva a retomar la historia, pero lo que sí puedo asegurarte, es que es poco probable. De momento, no hemos recibido ninguna noticia que lo desmienta. Pero como no siempre podemos estar en Japón y en las editoriales españolas o extranjeras, a veces nos tenemos que conformar con trasladar todo tipo de rumor... Lo que no es posible saber es qué le ronda por la cabeza a los autores. Por otro lado, la primera parte de *Alita* (*De Planeta*), no se encuentra por las tiendas y, es prácticamente imposible localizarla (a mí, de la primera serie, me falta un número que perdí y, no volví a encontrarlo) en tienda alguna. Por lo tanto, si logras encontrar algún número en alguna tienda de Toledo, Madrid, donde sea... cómpralo, porque no lo volverás a ver con facilidad. Lo único que podemos hacer es esperar a que *Planeta* vuelva a editar *Alita* desde el principio y, así dar a conocer a los lectores que se lo perdieron en su momento, una de las mejores series publicadas en España.

Sobre lo de los Anime en DVD, seguramente ya se habrá comentado algo en la revista, pero puedo asegurarte que llegarán, de algún modo llegarán a España, puesto que existe un mercado potencial para ello. Así es la vida del otaku... paciencia, paciencia y más paciencia...

Para terminar, la dirección de Gonzalo está en el Otaku Adress por si alguien se quiere cartear con él.

OLGA MEDINA (BARCELONA)

Una de las asiduas de los correos... Se merece que le pida perdón por responder tan tarde a su carta. Lo cierto, es que pensaba que ya la había respondido, pero mi sistema de organización ha fallado, y tu carta se me traspapeló (va en serio). De veras, lo siento mucho.

Ella en su carta me comenta una serie de ilustradores que podrían ser comentados en la revista por su magnífico trabajo, entre ellos *Nobuteru Yuuki*, *Satoshi Kon*... pero de quien te olvidas es de unos de mis favoritos: *Kenji Tsuruta*.

No creo que todavía haya mucha gente que desconozca a este autor, pero de todos modos, os lo comento brevemente: *Tsuruta* principalmente se caracteriza por ser el autor de *Miss China* (*Spirit of Wonder*), una de las mejores historias publicadas en nuestro país. Eso no quiere decir que cuente una historia complicada, ni que se necesite saber de nada en concreto para leerla a gusto. Ahí está el secreto, el encontrar ese modo de conectar con el lector y poder hacer así guiños que se entiendan. Con un cierto gusto por las historias de *JulioVerne*, es toda una gozada leer una historia suya, que, dicho sea de paso, posee un dibujo magistral (según el propio autor, él no se dedica a ello, y no decide publicar un manga hasta que no está del todo contento con el resultado). Por ahí rondan libros de ilustraciones de este señor, y sí podéis conseguir alguno, no os arrepentiréis.

Por cierto, Olga, vuelve a escribir que esta vez te responderé pronto.

ALFREDO JURADO (MADRID)

Dibuja bastante bien, pero me manda los dibujos a lápiz. En la misma carta me pide algún *"secretillo"* para poder sombrear a lápiz los dibujos. Bueno, el caso es que te recomiendo que pruebes a entintar los dibujos, puesto que la técnica del entintado es bastante difícil de controlar. Por otro lado, si lo que de veras quieres utilizar es lápiz para tus sombreados, puedes hacerte con una caja de carboncillos para "prácticar sombreados". Ahora bien, el resultado de los primeros intentos puede ser bastante malo, y puede que no se adecue al estilo de dibujo que tienes, de línea bastante fina y de dibujo definido. Por lo tanto, te recomendaría que hicieras pruebas con el entintado, y una vez que pienses que te sale, intenta meter tramas (es decir, hojas con sombreado a puntos, que se pegan al dibujo y, con un *cutter* pueden adaptarse a la forma del mismo). Esto se puede comprar en tiendas especializadas de dibujo o hacerlo en casa con papel de pegatina transparente (en la copistería te entenderán), donde puedes fotocopiar cualquier tipo de trama. Como último recurso, también se puede sombrear a ordenador, con cualquier programa de retoque de imagen.



SUNNY

MARTA A. (ALICANTE)

Entre otras cosas, nos pide que digamos una página de Internet dónde se pueda encontrar información en general sobre manga en español. Bueno, ahí va una:

Mangaes.com, que se rige desde hace un tiempo como uno de los pocos portales de manga con una renovación periódica bastante buena. Mucha información y cada mes creo que cambia. Muy buena iniciativa. Por cierto, allí también podrás ver algún que otro colaborador de Ares...

VIRGINIA BARRANTES (BARCELONA)

Lo cierto es que en España es bastante difícil conseguir las maquetas que se enseñaban en la sección de maquetas. Pero sí que es posible en algunas de las tiendas especializadas. Por ejemplo en Madrid, Barcelona, Zaragoza, Valencia, Sevilla... y, por correo también. Lo que no puedo hacer es recomendar ninguna tienda en concreto, salvo las que se anuncian en la revista. Por eso, la labor de encontrar las tiendas es tuya.

Bueno, por este mes hemos terminado. Lo que vuelve es la sección de agradecimientos a muchas de las personas que, ya sea por email o por carta se han puesto en contacto con nosotros. Saludos a Sandra Villa (Chile), Claudia Alejandra Retamar (Argentina), David Adrián Gallegos (Méjico), Carlos Armando Sánchez (Tijuana, Méjico), Aitziber Abaurrea (Navarra), Aizea Roca (Irún), Gabriela Rodríguez -envía más dibujos-(A Coruña), Eleuda Rosa Nuñez -gracias por tus dibujos-(Venezuela), Celeste González (Madrid), y en general a todos los que leéis y escribís al correo de Dokan. Muchas gracias y seguid ahí el mes que viene que intentaré contestar los millones de emails que tengo acumulados. Mientras tanto, visitad mi página:

WWW.ANDRESG.COM

Andrés G. Mendoza

Enviad vuestras cartas a:

Mailbox - Revista Dokan
ARES Informática, S.L.
Avda. Mare de Déu de Montserrat, 2 bis.
08970 Sant Joan Despí
(BARCELONA)

O bien por e-mail a:

dokan@aresinf.com

Os aseguramos que las leemos todas y contestamos tantas como nos resulta posible.

OTAKU ADRESS

CRISTINA LOPEZ
Plaza Río Arga nº7 2º B 31010
Barañain (Navarra).
Con 14 años pide gente que tenga buena letra y le guste dibujar.

JESÚS MARÍA ÁLVAREZ
Avda. 25 de julio nº14 3ºB
38004 Santa Cruz de Tenerife (Canarias).
Conoce el mundillo de Tenerife y le gustaría conocer a más gente.

JAVIER CARRERO ASTORGA
Psje. Mulchen #8975 La Florida,
Santiago de Chile.
Quiere cartearse con aficionados españoles para conocer series y amigos.

OLGA MEDINA
C/ Rei Marti nº45 2º1ª
08014 Barcelona.
Se merecía que su dirección saliera hace meses.

GONZALO PECES NICOLÁS
Aptdo. Correos 386 45080 Toledo.
Promete contestar a cualquiera que le escriba

JAIME JOSÉ B. GIMEÑO
C/ Virgen del Rosario 42 1ª
46620 Ayora (Valencia).
Le gusta escribirse con mucha gente, así que nos reta a ver quién recibe más cartas (¡ja!)

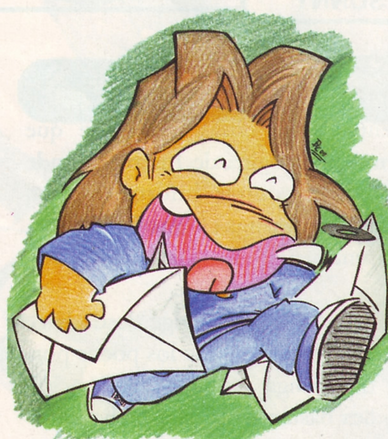
MARTA BLAY
C/Mare de Déu del Pilar 26 1º
08003 Barcelona.
Tiene 19 años y como decía antes, tan sólo pide que le gusten el manga y/o los videojuegos.

JESSICA TELLO LECCA
Mz K-1 Lte. 8 - Las Casuarinas de Cto.
Grande Nvo. San Juan, Lima-Peru.
Amante de evangelion y ruroni kenshin, pero esta abierta a otras experiéncias, promete responder rauda y veloz.

ROSAMARIA TRIGUERO

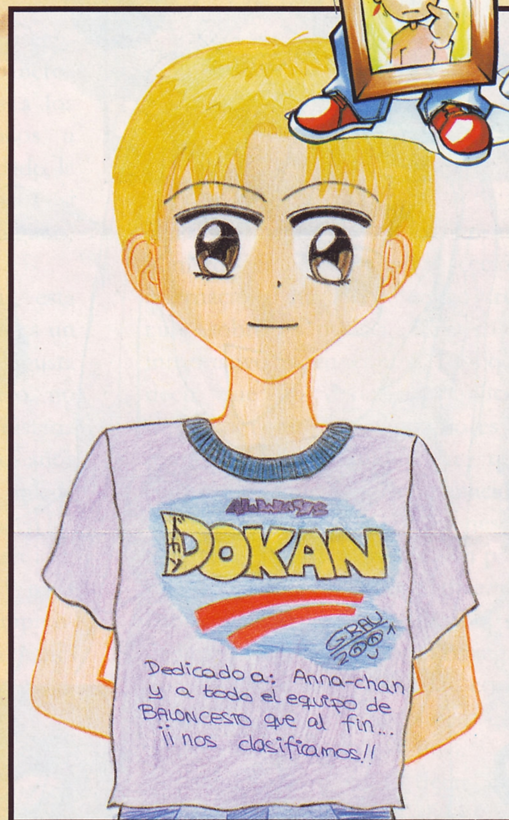
CHRISTIAN DE MIGUEL
P/Ampordá 6 1º 1ª 08290
Cerdanyola del Vallés (BCN)
Le gustan Evangelion, Record of Lodoss War, Slayers, etc., pintar maquetas, la música...

ESPIN
c/Rafael Alberti blq 8, 5 B
08907 L'Hospitalet (Barcelona)
Un asiduo lector de nuestra revista que promete responder, pero poco, según dice él.





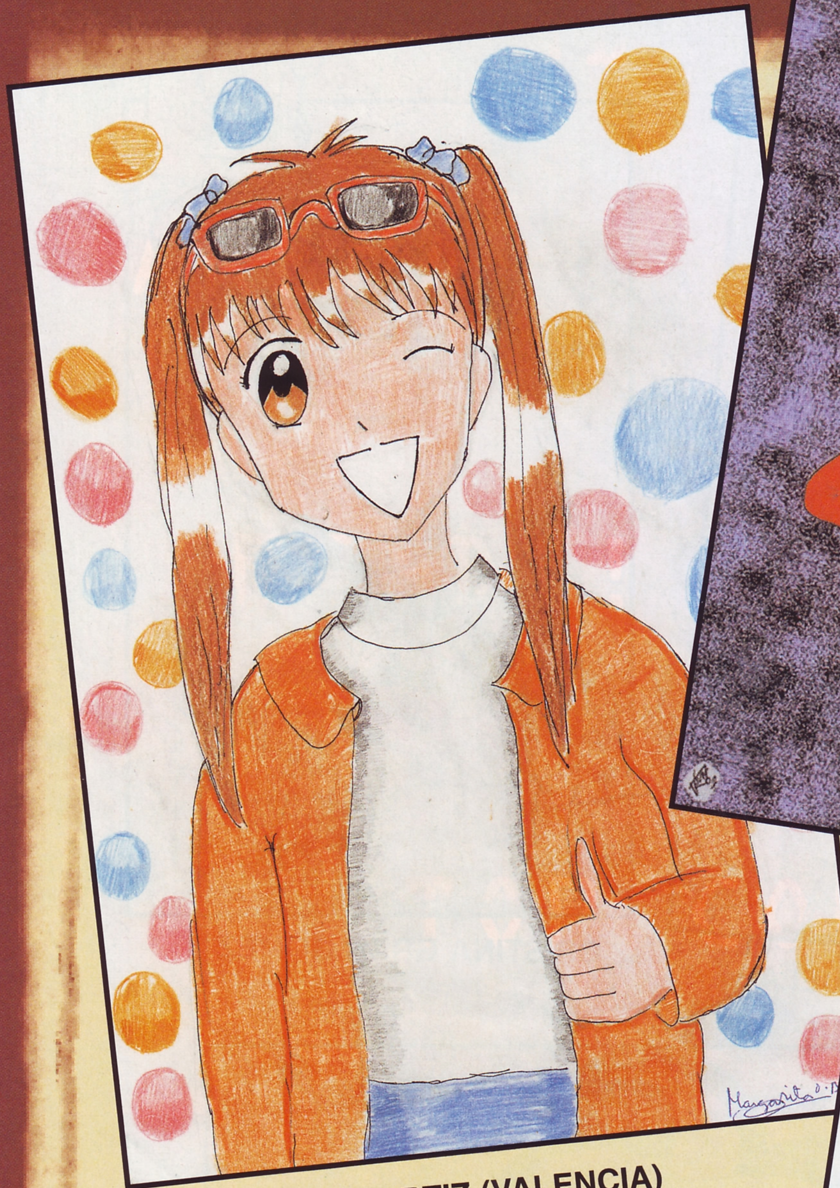
ALEXANDRA RAMIREZ (VENEZUELA)



CRISTINA GRAN GOMEZ



SUNNY&NIVIS



MARGARITA ORTIZ (VALENCIA)



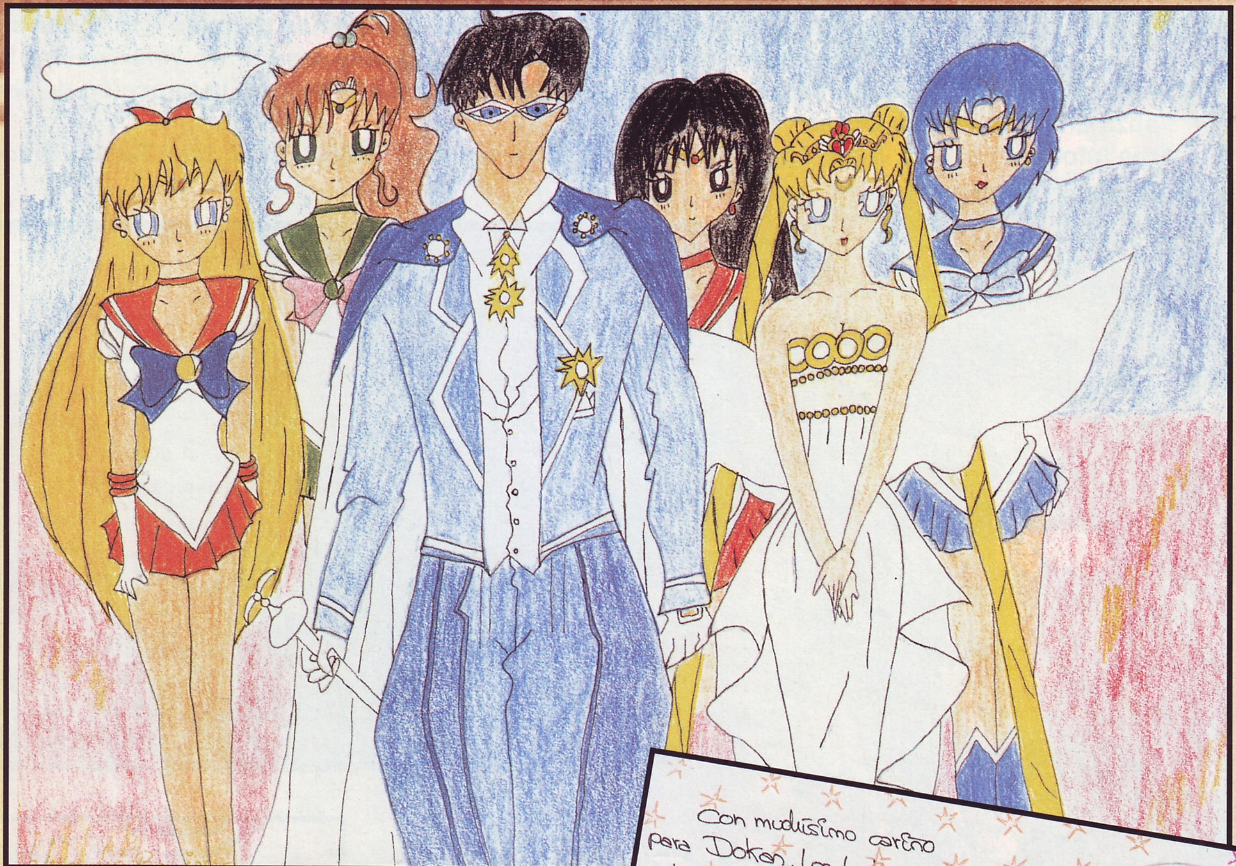
JAUME NAVARRO (BARCELONA)



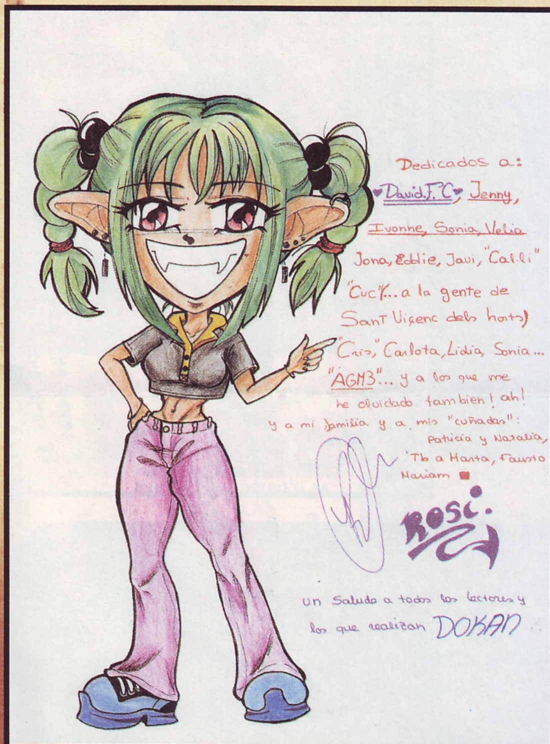
RAQUEL BLANCO



OLGA CARRASCO



ALEXANDRA RAMIREZ (VENEZUELA)



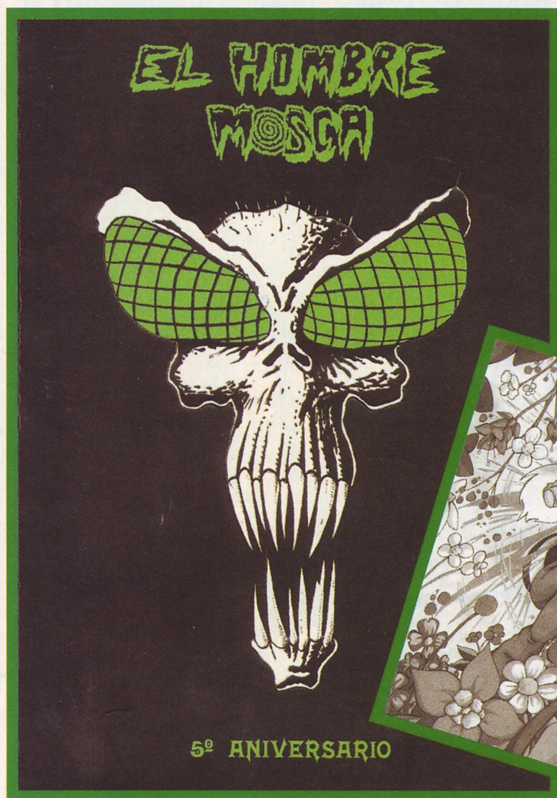
ROSAMARIA TRIGUERO (BCN)



SUNNY

FANZINERAMA

Seguimos haciendo un rápido repaso de todos los fanzines que hemos recibido hasta el momento, espero que ninguno se haya quedado en el tintero. En cualquier caso si no veis vuestro fanzine publicado en esta sección recordad que podéis enviar vuestros fanzines a la dirección de siempre:
Fanzinerama - Revista Dokan
Ares Informática, S.L.. Avda. Mare de Déu de Montserrat 2-bis - 08970 Sant Joan Despí (Barcelona)



EL HOMBRE MOSCA 5º ANIVERSARIO
El Hombre Mosca
Apdo. Correos 1468/50080
Zaragoza
www.elhombremosca.com

Cada vez que sacan un fanzine los chicos del hombre mosca, me apresuro a comprármelo raudo y veloz, pero con este me han decepcionado un poco, esperaba encontrar las historias delirantes con las que nos asombran en cada uno de sus fanzines.

Pero en lugar de eso, este número es una especie de recopilación de todos los integrantes de la *trouppe* de *"El Hombre Mosca"*, donde podemos ver una pequeña parte de su trabajo y una escueta biografía de cada uno de ellos. La verdad, un fanzine muy, muy bien hecho, pero sólo apto para fans incondicionales de este famoso fanzine.

ZERO Nº 3
Asociación juvenil o Cultos
C/ Zurbaran nº 2
04740 Roquetas de Mar, (Almería)

El **Zero** ha llegado al número tres... (que ironía) y, lo hace con sus secciones de siempre cargadas de material interesante y opiniones enardecidas por el espíritu Otaku que rodea a este fanzine. Como cosas a destacar, la entrevista a los autores de Crónicas de Mesene y, el artículo sobre sus andanzas en el VI Salón del Manga. Esperemos que saquen pronto su cuarto número, porque al ritmo que llevan, lo único que se puede esperar es que se superen a sí mismos y, nos ofrezcan un mejor fanzine si cabe.





KOMIX KAZE Nºs. 8 y 9
ADAM HUESCA-LLEIDA
Espacio Joven Comarcal del Monzón
Parque de la Azucarera, s/n - 22400 Monzón (Huesca)

Otra cosa no, pero los chicos de la Adam no paran de sacar fanzines, dentro de nada nos ahogarán con sus avalanchas. El número ocho de Komix Kaze está dedicado al Salón del videojuego, pero sigue manteniendo muchas de sus secciones fijas como el manga de Orellana "Rusty Mail". El número nueve vuelve a ser un número normal de Komix Kaze con todo lo que este fanzine tiene que ofrecer, a destacar el manga de "Profecías de la Ciudad Perdida", aunque su autor no sale por ninguna parte... espero que en próximas entregas de Komix Kaze descubramos a este talento oculto.

NUMEROS ATRASADOS Y SUSCRIPCIONES


VOL. 16


VOL. 17


VOL. 18


VOL. 19


VOL. 20


VOL. 21

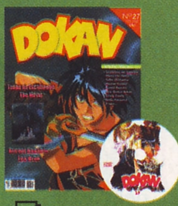

VOL. 22


VOL. 23


VOL. 24


VOL. 25


VOL. 26


VOL. 27

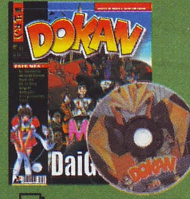

VOL. 28


VOL. 29


VOL. 30


VOL. 31


VOL. 32


VOL. 33


VOL. 34

DATOS PERSONALES:

NOMBRE: ____________________

APELLIDOS: ____________________

DIRECCIÓN: ____________________

CÓDIGO POSTAL: __________ **TELÉFONO:** __________

POBLACIÓN: ____________________

PROVÍNCIA: ____________________

FECHA DE NACIMIENTO: __________ **EDAD:** ______

MODALIDAD DE PAGO:

- ☐ CHEQUE ADJUNTO A FAVOR DE ARES INFORMÁTICA, S.L.
- ☐ CONTRA-REEMBOLSO (+450 PTAS. DE GASTOS DE ENVÍO
- ☐ CON TARJETA DE CRÉDITO.

N.I.F. __________

VISA ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

MASTER CARD ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ **FIRMA:**

FECHA CADUCIDAD ____ / ____ / ____

Ahórrate 2.000 ptas. y suscríbete a DOKAN por sólo 7.540 ptas.

☐ Sí, deseo suscribirme a DOKAN a partir del número ☐ y recibir los 12 números en casa.

RECORTAR O FOTOCOPIAR ESTE BOLETÍN Y ENVIARLO A LA SIGUIENTE DIRECCIÓN:

ARES INFORMÁTICA, S.L.
DOKAN, REVISTA DE MANGA Y ANIME.
C/. MARE DE DÉU DE MONTSERRAT 2 BIS
08970 SANT JOAN DESPÍ (BARCELONA)

O ENVIARLO POR FAX AL N.° (93) 373 44 70 — LLAMANDO AL TELÉFONO (93) 477 02 50



REQUERIMIENTOS

Windows 95 o superior
8 Mb de memoria RAM (16 mB recomendado).
Unidad de CD-ROM.
tarjeta Grafica con resolución mínima 640X480 a 256 colores. Se recomienda 800X600 con mas de 256 colores.
Se recomienda tarjeta de sonido.
Es necesario instalar un navegador de internet para visualizar algunas partes del cd (aunque no se disponga de conexión a intenet). Desde el programa de instalación es posible instalar Microsoft Internet Explorer 5.1, puulsando el botón 'IE5setup'.
Para ejecutar archivos de sonido o vídeo hay que tener instalado algún programa capaz de utilizar estos programas. En el directorio **EXTRA** del CD se incluye Micorsoft media Player que soporta archivos **WAV, AIFF, MID, MP2, MP3, AVI, RA** y video **MPEG.**
Para reproducir archivos **MOV** no soportados por Media Player, se incluye el programa **Quicktime for Windows** en el directorio **EXTRA** del CD.
Para Utilizar los protectores de pantalla, iconos y pantallas de inicio se incluyen programas que facilitan las tareas de instalación, pero es recomendable que revise el manual de Windows en lo referente a estos temas.

FUNCIONAMIENTO DEL GESTOR

Al iniciar Dokan aparece una pantalla donde vemos un botón de apagado y encendido y uno mas para minimizar el programa.
En la parte central aparecen todas las diferentes secciones del CD-ROM de Dokan. Para salir hay que pulsar el boton de apagado que aparece en esta pantalla. en la parte Inferior de la pantalla tenemos un pequeño panel de control con tres botones con los cuales podremos movernos arriba y abajo dentro de la sección en la que nos encontremos.

SECCIONES

Imágenes:

La lista de esta sección muestra las diferentes colecciones de imágenes disponibles en el CD-ROM. Escogiendo una de ellas y pulsando sobre el directorio, tendremos acceso a todas las imagenes de las que disponga dicho directorio. Para salir del directorio de imagenes tendremos dos pequeños botones en la parte inferior derecha de la pantalla.

Música:

Simplemente hay que escoger esta sección para disfrutar de los archivos de sonido de lso que puedes estar compuesta esta sección. Al ejecutar un archivo de sonido aparecera la aplicación que esté predterteminada en el sistema para escuchar o ver este archivo. Es conveniente instalar el programa Media Player incluido en el directorio **EXTRA** del CD, que reproduce la mayoría de archivos de video, **MOV** no soportados por Media Player, se incluye el programa **Quicktime for Windows** en el directorio **EXTRA** del CD.

Vídeos:

Esta seccion se compone de archivos de vídeo, MPEG, MPG, MOV, AVI, RM, ASF, y otros archivos multimedia que se ejecutaran con la aplicación que esté predterteminada en el sistema para ver este archivo. Es conveniente instalar el programa Media Player incluido en el directorio **EXTRA** del CD, que reproduce la mayoría de archivos de video, **MOV** no soportados por Media Player, se incluye el programa **Quicktime for Windows** en el directorio **EXTRA** del CD.

Webs:

En esta sección podemos escoger entre varias webs para navegar desde el CD (sin estar conectado a Internet). Escogiendo una de las páginas de esta sección aparecera la web abriendo el programa predterteminado por el sistema para archivos **HTML.**
Si alguna parte de la web no está en el CDm se intentara obtener directamente de internet (si se dispone de conexión). Algunas páginas contienen texto en japonés. Una vez instalado el soporte de lenguaje japonés,para cambiar el juego de caracteres, usa la opción 'Fuentes' del menu 'Ver' de Internet Explorer y escoje 'japonés' (selección automatica).

Varios:

En esta seccion se pueden encontrar los archivos de tipo multimedia como fondos de escritorio, screensavers, Iconos, temas de escritorio, Fuentes, Skins de Winamp y multitud de pequeños programas que no podrian ser englobados en el resto de secciones.

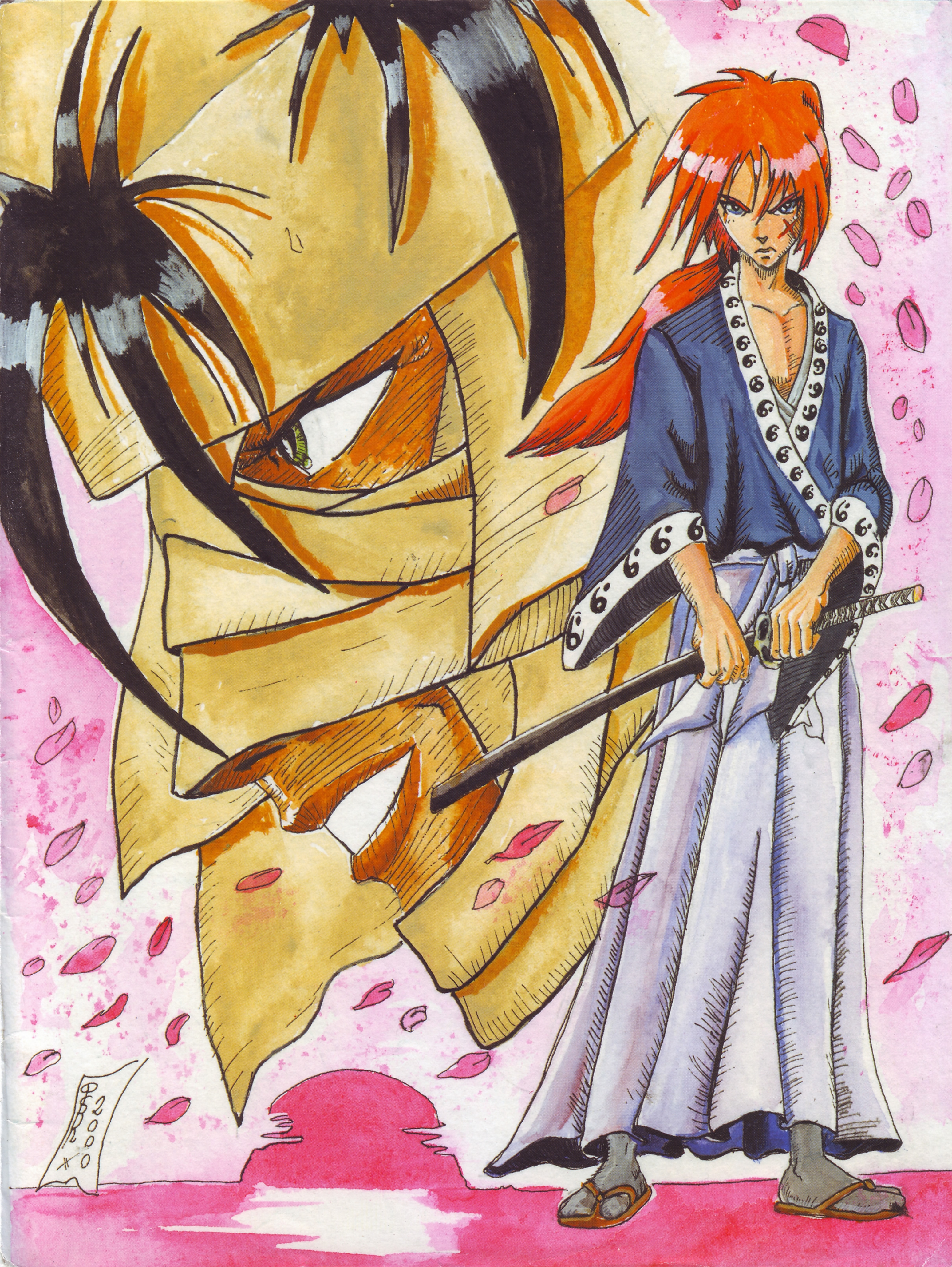
NOTAS:

El programa Dokan no funciona con Windows 3.1. Los usuarios de este sistema pueden acceder directamente al CD. La estructura del Cd es la siguiente
:

IMÁGENES
MÚSICA
VÍDEOS
WEBS
VARIOS

La mayoría de las webs y algunos programas utilizan nombres de archivos largos, por lo que no se pueden utilizar en Windows 3.1. La reproducción de música al visualizar imágenes necesita un ordenador y una unidad de CD-ROM rápidos, ya que los archivos de música MP3 requieren mucho tiempo de proceso del ordenador.
las versiones antiguas de Quicktime impiden la reproducción correcta de los archivos MPEG de vídeo. Es recomendable desinstalarlas y utilizar la versión de 32 bits incluida en el CD.

Para consultas técnicas enviar un E-mail a la siguiente dirección: dokan@aresinf.es



Contenido del Cd

Imágenes

En este cd podrás encontrar las imágenes de tus series favoritas. Este mes te ofrecemos las galerías más extensas de:

-Cowboy Bebop
-Dragon Half
-Kimagure Orange Road
-Fruits Basket
-Weiss Kreuz
-Smap
-Captain Tsubasa
y muchos más.....









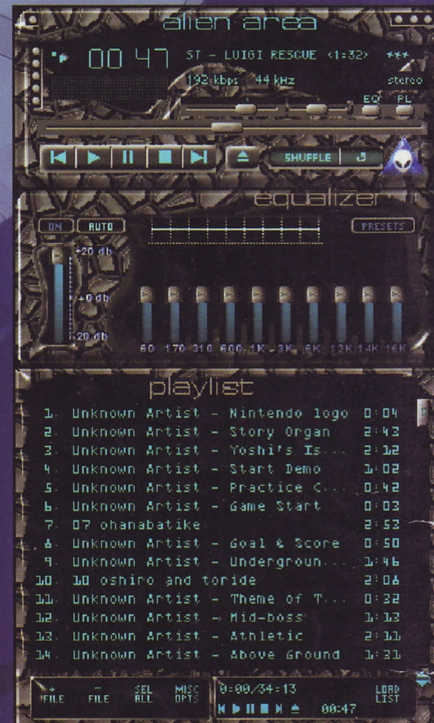




Vídeos

La sección de Videos incluye las secuencias animadas de las series de más actualidad. Este mes nuestra galería audiovisual cuenta con los siguientes títulos:

-Cowboy Bebop
-Dragon Half
-Hide
y muchos más....



Música

En este cd podrás escuchar la banda sonora original de los animes de más actualidad. Este mes especial Smap.

Várlos

Aquí podréis encontrar todos los programas y actualizaciones necesarias para poder ver sin problemas todos y cada uno de los archivos que componen este cd. Además también incluimos varios temas de escritorio y skins de Winamp de vuestras series favoritas.

